PLOT

El Fanzine Definitivo

¡¡17 años de Marvel,
Especial Fénix,
Y mucho más!!

Nº1
Especial
Verano
¡96 págs.!
525 ptas.

Sabe, ¡Oh Principe!, que dentro de 20.000 años unos jóvenes escribas, admirados de los hábiles artistas que dedicarán todo su talento y empeño a relatar las hazañas de una nueva casta de héroes con sobrehumano poder, juzgarán preciso emitir sus juicios y comentarios acerca de los mismos en una famosa crónica.

Mas he aquí que su loable empresa se verá truncada por conjuras y traiciones, dejando paso a indignos libelos, al igual que los campos sin cuidar se llenan de hierbajos y cardos venenosos.

Pero he aquí que tras un oscuro periodo de sombras, algunos de los escribas se volverán a reunir para resucitar, e incluso sobrepasar la vieja gloria.

¡Mitra sea alabado! ¡Por fin las gestas gloriosas de los héroes tendrán su digno comentario!

Profecia de Adrastro de Numelia,
recogida en el II volumen de las
"Crónicas Nemedias"

PLOT

STAFF

(Por orden alfabético)

Ferran Delgado
Realizador Gráfico y Coordinador

Raimon Fonseca

Roque Gonzalez
Redactores

CONTENIDO

Portada	**1**	Para nuestro primer número qué mejor portada que el Doctor Zero, de la Shadow Line.
Editoriales	**4**	Opinión de los autores sobre la realización de la revista.
Daily Bugle	**6**	Por primera vez en España reproducimos las páginas del prestigioso Daily Bugle.
Wonder Woman	**10**	Aproximación a uno de los grandes personajes de la Golden Age y a su dibujante actual.
La Liga de la Justicia	**16**	Presentación del grupo más poderoso de superhéroes del Universo DC.
Jim Shooter	**22**	Un viaje en billete de primera a través de los últimos diecisiete años de Marvel Comics
Especial Fénix	**37**	Toda la información disponible sobre el gran affaire de Fénix.
Consejos "Prácticos"	**92**	Todo lo que querías saber sobre el arte de coleccionar comics y no osabas preguntar.
Correo y créditos	**94**	La mejor forma de contactar con nosotros. Créditos detallados de la revista.

PLOT. V. 1. Nº 1. Fanzine Informativo de perioricidad Polimensual. PLOT es una publicación de carácter promocional y sin ánimo de lucro. Este ejemplar contiene los siguientes Copyrights. Copyright Marvel. Copyright DC. Copyright First. Copyright Eclipse. Copyright Comico. Copyright Kitchen Sink. Diseño Copyright: FERRAN DELGADO. Artículos Copyright: RAIMON FONSECA, ROQUE GONZALEZ y FERRAN DELGADO. Todos los derechos reservados. Esta publicación no puede ser reproducida, ni en parte, ni en su totalidad, ni registrada en, o transmitida por, un sistema de recuperación de información, en ninguna forma ni por ningún medio, sea mecánico, fotoquímico, electronico, magnético, electroóptico, por fotocopia, o cualquier otro, sin el permiso previo de la totalidad de sus autores. Esta copia es ilegal a menos que esté firmada en bolígrafo amarillo en la pagina 3, por los autores al lado de sus firmas impresas. Si te encuentras con alguna copia que NO reuna estos requisitos, por favor, comunícanoslo rápidamente y se tomarán las medidas pertinentes contra la falsificación de ejemplares. TERMINANTEMENTE PROHIBIDO separar el encarte central, y vender ambas partes resultantes de forma independiente, como si de productos diferentes se tratase.

EDITORIALES

¿Qué es PLOT?

PLOT: 1-Idea. Concepto.
2-Argumento de un comic.
3-Conspiración para derrocar a un gobierno.
4-Onomatopeya del impacto de un excremento de paloma en una calva.

Lo que tienes en tus manos

RAIMON FONSECA

Bienvenidos a PLOT, un nuevo Fanzine (Revista) con el sincero propósito de crear afición promocionar el comic-book y, en definitiva, hacer pasar un buen rato a todo aquel que tenga ganas de leer un Fanzine en el que se hable de y para el comic-book. Además, esperamos que este Fanzine esté lleno de ideas (plots) que puedan acercarte un poco más a este mundo del comic-book americano, aparentemente sencillo, pero que se hace denso y lleno de ramificaciones una vez inmerso en él.

Hablando en concreto del número que tienes en tus manos, señalarte que,si te ha impresionado la extensión del mismo, ésta es debida a la acumulación de varias ideas que se fueron ampliando a lo largo del tiempo. Pero tranquilizate. No tenemos en mente producir otro de esta extensión (de momento), por una sencilla razón: no nos vuelve locos tener una cadencia anual, por lo que al querer una periodicidad más corta, el número de páginas (y precio) se verán reducidos en los siguientes ejemplares.

Hablando del nombre, decirte que como ventajas tiene el de gustarnos y ser fácil de recordar, y como posible inconveniente el de ser un vocablo inglés, con el que esteis poco familiarizados. Pero no te desesperes. Despues de repetirlo unas 1.500 veces resulta de lo más sonante y familiar que te puedas imaginar. Como puedes comprobar, hay toda una filosofía detrás de un nombre de... cuatro letras.

En cuanto al artículo de Jim Shooter, decirte que me ha llevado varios meses de investigación y que, por la cantidad de datos que contiene, no te recomiendo su lectura en lugares como: autobús, metro, etc., donde se te podría indigestar. Yo te aconsejaría leerlo en tu rincón favorito, acompañado de buena música (a modo de Banda Sonora), para que de esta manera te puedas sentir inmerso dentro de él, y captarlo en toda su extensión, así como el resto del Fanzine.

Compruebalo.

¿Es que no lo ves?

ROQUE GONZALEZ

Corred la voz, decídselo a vuestros amigos. Nunca más tendreis ocasión de adquirir un fanzine único e irrepetible.

Al concebir PLOT, nueve meses atrás, los futuros plotters pensamos en un fanzine con aspiraciones de revista, de unas cuarenta y ocho páginas destinado a aparecer el otoño pasado.

No voy a contaros ahora como hicimos todas y cada una de las noventa y seis páginas que tiene este monstruo, pero sí señalaré que todas ellas son fruto de una lucha constante entre los factores: tiempo, espacio, experimentación y torpeza.

Cuando rememoro todos estos meses de trabajo y veo el producto que hemos obtenido, compruebo lo mucho que hemos aprendido y que no podemos dejar que todo este aprendizaje caiga en saco roto.

El núm. 2 de PLOT (puesto que

RAIMON: "...hacer pasar un buen rato a todo aquel que tenga ganas de leer un Fanzine en el que se hable de y para el comic"

ROQUE: "...este monstruo ha sido un lucha constante entre los factores: tiempo, espacio, experimentación y torpeza"

FERRAN: "...esta revista me ha servido como base de experimentación"

habrá un número dos) va a ser diferente como lógica consecuencia de nuestra mayor experiencia y de vuestra ayuda. En efecto, este va a ser un Fanzine Superactivo en el que el lector va a poder hacer todo tipo de críticas y sugerencias que serán debidamente tomadas en cuenta para posteriores ediciones. Así que no tengais miedo y escribid miles, no, millones de cartas; criticándonos, elogiándonos, sugiriendo, cooperando en suma, para hacer de este Fanzine el órgano de expresión de todos los aficionados al comic americano.

Pero no temais, aunque muchos pensareis que más vale malo conocido que bueno por conocer, el número 2 va a tener una característica que ya puedo anticiparos: la relación calidad/precio va a ser mucho mejor de la ya excelente del primer número, ya que no bajaremos la calidad, reduciremos el precio, para que hasta el menos adinerado de los aficionados pueda hacerse con un ejemplar para su colección.

Así que corred la voz, decídselo a vuestros amigos, nunca más tendreis ocasión de adquirir un Fanzine así, por que los siguientes serán mucho mejores.

Experimentación

FERRAN DELGADO

Me presentaré. Soy el Realizador Gráfico de la revista. Trabajo como aprendiz de grafista en un Estudio de Diseño Gráfico y Fotografía. Hay dos grandes puntos a tener en cuenta para comprender porqué me he "matado" en esta revista.

El primero es que, como aprendiz, debo practicar mucho para poder equivocarme, y aprender de esos fallos para no repetirlos. Pero claro, no puedo permitirme el lujo de cometerlos en trabajos profesionales, por lo que debo practicar en cosas particulares. Y una de las cosas que más odio es trabajar en algo que al final sólo me servirá para ver como me ha quedado, enseñarlo a algún profesional para que me diga los fallos, y ¡hala!, a la papelera. Por eso, y tal como reza el título de mi editorial, he utilizado esta revista como experimentación. ¿Que me he equivocado?. Pues no ha pasado nada.

El segundo punto ha sido mi desquite hacia el trabajo "profesional" que realizo en el estudio. No es que no me guste, pero te impone una serie de cosas que te hacen muy difícil el aprendizaje, al menos allí. Me explicaré. Los trabajos que allí se hacen son proporcionales a lo que le pagan al jefe. Si al jefe no le han pagado mucho, tienes que pasarte el mínimo tiempo posible en ellos, "so pena de bronca". O sea, que debes hacer casi todos los trabajos en el mínimo tiempo posible, gastando lo menos posible y, encima, que queden bien, porqué si no, no eres "operativo", (¡Va por tí, Charlie!). Es por esto que cuando llegaba a casa le dedicaba a la revista el tiempo que quería, hacía lo que quería y gastaba lo que quería.

Y ahora, los agradecimientos. El principal agradecimiento es para mi jefe (Manuel Pérez), quien, no sólo no ha puesto pegas para la realización de esta revista, sino que me ha facilitado profesionalizarla a lo que a sistemas de reproducción se refiere (¡no todos los jefes hubiesen hecho lo mismo!).

Shadow Line: Goodwin a la búsqueda de un Universo para EPIC

ROQUE GONZALEZ

N.Y. - Epic inicia el año con el lanzamiento de una línea de tres series interconectadas que pretenden dar a la compañía un carácter peculiar, perdido al cancelarse el Magazine EPIC ILLUSTRATED.

La primera de estas tres colecciónes es el DR. ZERO, personaje peculiar que entronca con la línea de supervillanos que tan famosa han hecho a Marvel. El Dr. Zero es un miembro de la raza conocida con el nombre de THE SHADOW, dotada de poderes superiores que les apartan de la humanidad. El Dr. Zero es una figura diabólica a pesar de que, aparentemente, use sus poderes por el bien de la humanidad. la serie esta dibujada por Denis Cowan y Bill Sienkievicz, y está escrita por Daniel Chichester y Margaret Clark.

la segunda serie, POWER LINE, que también está escrita por el mismo duo (Chichester/Clark), y dibujada por David Ross (ALPHA FLIGHT), nos narra las aventuras de un duo de quinceañeros de la raza de los Shadow,que están iniciándose en el duro oficio de los superheroes. Los poderes de Lenore, Castle y Victor Gillermo, no son gran cosa por si sólos; sin embargo, en combinación, forman una especie de circuito amplificador, de ahí el nombre de la serie, POWER LINE.

Por último Klaus Janson dibuja la serie, ST. GEORGE.En ella un cura llamado Michael Devil, tras haber servido como misionero en Centroamerica, es reclutado por la orden de St. George para combatir el mal. Armado con una lanza de poder y un casco cibernético que amplia sus emociones y las utiliza como material de ataque, St. George será el principal oponente del Dr. Zero.

Archie Goodwin apuesta con estas tres series por los superhéroes a la hora de conseguir una nueva base para su renovada Línea EPIC. Los equipos creativos de las tres colecciones no son nada del otro mundo si exceptuamos a los realizadores de Dr.Zero. Personalmente guardo muy mal recuerdo del trabajo de David Ross en ALPHA FLIGHT y por otra parte Klaus Janson sigue sin saber dibujar, pero de todas formas me temo que finalmente sucumbiré a la tentación, y seguiré bimensualmente este nuevo Microuniverso.

Byrne prepara la serie de She-Hulk

R.G.

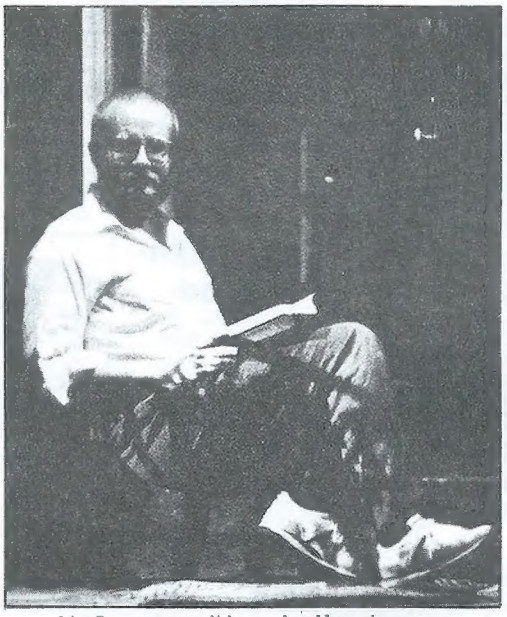
Hastiado por las críticas, Byrne abandona SUPERMAN a su suerte para irse a Marvel

Actualmente está trabajando en dos nuevos proyectos, uno de ellos She-Hulk

N.Y. - Hace dos años, John Byrne, tras una larga y fructífera carrera dentro de Marvel que le había convertido sin lugar a dudas en el artista más popular de la primera mitad de los años'80 deja Marvel a causa de unas desavenencias con Dennis O'Neil y Jim Shooter, para pasar a desempeñar el importante papel de salvador de Superman.

Una vez en DC comenzó la polémica. Hasta ese momento, Byrne había sido un artista intachable, nadie se había atrevido a criticar abiertamente, pero bastó que con THE MAN OF STEEL obtuviera el mayor triunfo en las ventas de 1986, para que montones de críticos cayeran sobre él.¿Qué había ocurrido?.

En primer lugar Byrne ha mostrado un respeto imponente por los clásicos, (es de todos conocido su amor por los trabajos de Jack Kirby). Por ello, a la hora de tomar Superman,se ciño lo más posible al arquetipo original, en un momento en que todo el mundo esperaba de él una total y completa remodelación del personaje. Muchos de los aficionados Marvel que siguieron a Byrne a DC, sufrieron un duro golpe al comprobar lo que siempre habían temido: el Universo DC esta lleno de superhéroes de dos dimensiones mucho menos creibles que los personajes típicos Marvel a los que estaban acostumbrados. Por si esto fuera poco existe el llamado aficionado DC, que está habituado a este tipo de personajes,y es por esto que ni los más antiguos aficionados de DC (Superman) ni los aficionados de Marvel atraidos por Byrne y que ahora comprarían Superman se sentirían complacidos con la colección.



John Byrne sorprendido en el rellano de su casa.

Con ello no quiero decir que el Superman de Byrne no haya sido un éxito de ventas si no que a pesar de serlo fue así mismo una de las series más criticadas de estos dos últimos años. En resumidas cuentas la gente se compraba el comic para ver sus dibujos y renegar de sus historias. Francamente no había para tanto.

Por todo esto John Byrne aguantaría hasta el número antológico de ACTION conmemorativo del cincuenta Aniversario del personaje, ya que al recibir una nueva crítica, esta vez de TIME, presentó su súbita dimisión.

Byrne vuelve a Marvel, a uno de sus personajes favoritos, She-Hulk, dibujando al cual se sentirá como en su propia casa y a buen seguro recibirá menos críticas que las que ha venido recibiendo con "Supes". Prueba de ello es la buena acogida que ha recibido la otra serie Marvel que ha realizado estos últimos meses para el Nuevo Universo: STARBRAND.

Wolverine consigue su serie regular

Nueva colección mutante a 1.50 $

R.G.

N.Y. - Tras nueve años de espera, por fin ve la luz la serie WOLVERINE,en el que John Buscema y Bob Wiacek darán vida al personaje más popular de los nuevos X-Men. Considero que es lamentable que sea este el momento en que finalmente se haya decidido crear una serie para el mutante canadiense. En estos últimos años, Claremont ha hecho que el personaje pase por una transformación que lo ha alejado completamente del eficaz ex-agente secreto del Gobierno Canadiense de la época Byrne/Austin.

Con X-Terminators empieza Inferno, el gran crossover de los mutantes

R.G.

N.Y. - ¿Qué pasa cuando dos de los pupilos de X-Factor son secuestrados por una horda de demonios?. Pues que se da inicio a la serie X-TERMINATORS, a la vez que se marca el comienzo del gran "crossover" anual de las series de mutantes.

Louise Simonson es, en la actualidad, la sucesora de Chris Claremont dentro del apartado dedicado a los mutantes. Es tan influyente que ha conseguido alejar a los X-Men del escenario habitual de sus correrías: Nueva York, la ciudad que queda, de esta manera, bajo el control de X-Factor. Mientras tanto,los Nuevos Mutantes han iniciado una serie de aventuras que acabarán de sencadenando la invasión de la Tierra por parte de las hordas demoníacas del Limbo.

Chris Claremont se encuentra por el momento sobrecargado de trabajo. No sólo sigue al frente de los guiones de X-MEN,sino que además está concentrándose para conseguir que la nueva serie EXCALIBER sea un éxito. Por ello, ha adoptado en estos últimos años una cómoda mecánica de trabajo que se basa en una gran saga anual en coordinación con X-FACTOR, saga que habitualmente diseña Louise Simonson, y con la cual Chris ya tiene hechos los plots de unos seis numeros, mientras que el resto de los numeros de X-MEN son números de transición, incoNexos, o bien dedicados a Fill-Ins(ver arti. Shooter).

Para este año el principal aliciente del gran "crossover" Infierno será sin lugar a dudas, el encuentro final entre X-Factor y X-Men, en el cual los autores han prometido resolver todos los interrogantes planteados al respecto del"triángulo"amoroso: Cíclope - Chica Maravillosa - Maddie Prior - Fénix el hijo de Cíclope y Maddie el Angel - Candy Southern-etc..., relación lo suficientemente embrollada como para dar de sí unos cuantos años más. Confío que estos dos buenos guionistas consigan resolverlo este Otoño.Lo que es seguro es que, hagan lo que hagan van a quedar más cabos sueltos para los veinticuátro números siguientes.

En cuanto a X-TERMINATORS, decirte que está realizada por el mismo artista que hizo FANTASTIC FOUR VERSUS X-MEN: John Bogdanove.

Evolutionary War: La nueva fórmula DeFalco para relacionar series entre sí

R.G.

N.Y.- Tom DeFalco quiere demostrar que ha aprendido de los errores de su ilustre antecesor. Por ello, se resiste a crear una serie dedicada a los "crossovers" como fue SECRET WARS. A pesar de eso, es innegable que los grandes "crossovers" son un éxito de ventas, así que para esta año Tom ha alcanzado una solución de compromiso.

Se cogen los diez anuales de las series más populares y con ellos se hace una gran historia, con la particularidad de que cada anual cuente un segmento de esta historia de forma acabada. De éste modo si compras los diez anuales tienes una Supersaga, y si sólo te compras unos pocos, tienes unos anuales,con lo que ello conlleva de número especial. De todas formas sales ganando.

La saga en cuestión tiene como "protagonista" al Alto Evolucionario, un científico que desarrolló hace veinticuatro años (en tiempo real) una máquina que podía forzar la evolución de las especies llevando a cabo este proceso con muchos animales hasta que finalmente lo probó con sí mismo, convirtiéndose en uno de los personajes más poderosos del Universo Marvel, capaz de medirse con el propio Galactus.

Este personaje ha llegado a la conclusión de que hay que acelerar la evolución humana, satisfactoriamente.

Nocenti deja de editar

Sólo escribirá

R.G.

N.Y. - La editora de series tan populares como pueden ser X-MEN, NEW MUTANTS, FALLEN ANGELS, EXCALIBUR y muchas otras series limitadas de mutantes, ha decidido dejar de editar para dedicarse a escribir.

La marcha de Ann Nocenti, junto con la dimisión de Michael Higgins, ha puesto en aprietos al duo DeFalco/Gruenwald, a la hora de elegir sustitutos. Finalmente, se ha decidido que tres nuevos editores se harán cargo de las series antes citadas. Les doy mi bendición ("animalicos")...

Excaliber mensualmente con nuevo formato

R.G.

Londres - Alan Davis ha conseguido finalmente algo que venía buscando desde hace dos años: conseguir una serie propia de mutantes.

La cosa comenzó con el anual Nº2 de THE NEW MUTANTS en el cual Alan Davis y Chris Claremont realizaron su primer trabajo en equipo.

Desde entonces y hasta Enero de 1988, las colaboraciones entre ambos fueron menudeando hasta llegar a la realización del número especial de presentación de EXCALIBER que sería el mayor éxito comercial de Marvel en el pasado Invierno. Ahora llega,por fin, la serie regular que a resultas del éxito del número especial, ha visto incrementado su precio hasta 1.5$ y transformado su formato en "New Format", con todas las mejoras que ello implica.

En el primer número de la serie regular se presentará al público americano el único personaje creado exclusivamente para la colección; el robot Widget. Este personaje, aparte de recordarnos a Herbie, el robot mascota de los Cuatro Fantásticos, tiene la particularidad de comer chatarra y crear puertas dimensionales. Además de introducir en este primer número al nuevo personaje, Chris y Alan prosigen la aventura iniciada en el número especial que contenía la lucha entre el nuevo grupo y los Wardogs de Mojo.

Tras un paréntesis de varios meses aparece la serie regular:EXCALIBER

Esta es la serie de más calidad que ha aparecido últimamente entre las de su clase

Página a lápiz de EXCALIBER.

Regálales Los Cómics Que Tú Recuerdas... La Colección De Marvel Masterworks

Si los deseas,y no los encuentras en tu tienda especializada más cercana, PLOT te los puede enviar por Correo al precio de 6.000 pesetas cada uno. Apart. 94163, 08080 BARNA. Nota: el MASTERWORK de FANTASTIC FOUR tiene dos planchas(páginas)intercambiadas.

El Doctor Extraño otra aparece otra vez cada dos meses

N.Y. - La colección de Doctor Extraño, aparece de nuevo en el mercado después de su breve etapa en STRANGE TALES que no cuajó en el mercado y que sumió al Dr.Extraño en una de sus etapas menos atractivas que ha tenido en mucho tiempo. Y aunque es el mismo equipo el que se encarga de la nueva colección, esperamos que al tener todo un número para ellos se esmeren más de lo que lo hicieron antes.

Semper Fi', una historia de marines

Rota- Michael Palladino y John Severin se han propuesto ilustrarnos y enseñarnos la historia del glorioso cuerpo de marines, a través de las aventuras de las sucesivas generaciones de la familia Whittier.

Más Punisher a más precio

Riker´s Island- Comienzan los primeros "Spin-offs" de Punisher. Concretamente nos referimos a PUNISHER WAR JOURNAL; una serie que tiene como principal diferencia con respecto a su serie madre su mayor precio 1.5 $.

Nueva serie EPIC post-nuclear

Washington -Epic también tiene planeado lanzar series donde se explote el holocausto nuclear. La primera es THE LAST AMERICAN.Guionizada por Alan Grant y John Wagner y dibujada por Mike McMahon, la serie está protagonizada por el coronel Ulises Samuel Pilgrim y sus tres robots, los cuales tienen la misión de reconstruir el país tras la guerra nuclear.

EPIC lleva la guerra a otra dimensión

Tombstone - Epic se apunta también al carro de las series de contenido bélico, aunque sea de forma "sui generis". Dentro de esta línea aparece LIGHT AND DARKNESS WAR, una serie en la cual un grupo de exconbatientes de Vietnam pelean en una dimensión desconocida.

El retorno de Namor

Atlántico - Serie de doce números realizada por Thomas/Buckler/Mcleod,en la que se redefinirá la posición de Namor en el Universo Marvel.

¿Cómo se las arreglarán los de DC para aguantar a Superman?

R.G.

N.Y. - La marcha de Byrne de SUPERMAN, ha obligado a DC a cambiar el esquema de ventas que tenía planeado para este título. La serie ha pasado de quincenal a mensual, para que de esta manera se pudieran aprovechar al máximo los números ya dibujados por Byrne y, al mismo tiempo, buscar un digno sucesor para la serie.

Este no podía ser otro que Mike Mignola, el cual ya había trabajado en SUPERMAN y en la "Limited Serie" WORLD OF KRIPTON.

No es la primera vez que Mike Mignola sucede a John Byrne en una colección. Algo parecido ocurrió con ALPHA FLIGHT, donde tuvo funestas consecuencias para la colección. Y no es que Mignola sea un mal dibujante, sino que su estilo es radicalmente distinto al de Byrne y, desde mi punto de vista, no es el apropiado para ilustrar comic-books de superhéroes. De todas formas, Mignola está entintado por Craig Russell, el cual sabe dar a los dibujos de éste el aire apropiadamente gótico que requiere.

En el apartado del guión tenemos a Roger Stern, el cual parece ser que se ha pasado a DC de forma exclusiva (o casi) tras sus desavenencias con Mark Gruenwald en THE AVENGERS. Como es normal tampoco es la primera vez que Stern sucede a Byrne en los guiones de una serie (pronto vais a tener ocasión de comprobarlo en nuestro país), como ya paso cuando Roger se hizo cargo del guión de los 4 Fantásticos.

Pérez vuelve a los Titanes

Empieza en el 50

RAIMON FONSECA

N.Y. - George Perez después de un largo paréntesis de varios años, vuelve a realizar junto a M. Wolfman la colección en Baxter de los N.T.T., a partir del Nº 50. También y para Marzo de 1989 está prevista la salida de la Graphic Novel, realizada también por el popular duo y en la que se explican los puntos oscuros de la vida de

Starlin crea una Odisea Cósmica

R.G.

De los Nuevos Dioses a Superman todos los grandes personajes DC reunidos.

Una Super Saga destinada a profundizar la perspectiva cósmica DC

N.Y. - DC, dentro de su Línea de "Limited Series" en formato "Prestige", lanza este Verano COSMIC ODISSEY. Esta serie está realizada por Jim Starlin, Mike Mignola y Carlos Garzon. En ésta aparecerán personajes tan renombrados como: Darkseid, Metron, Highfather, Superman, Batman, Orion, Martian Manhunter, Starfire y el Green Lantern John Stewart (el negro) entre otros.

Esperemos que Jim Starlin aproveche la ocasión para esmerarse como sólo él sabe hacer en este tipo de series cósmicas, porque como vuelva a hacer algo parecido a THE WEIRD va a ser cuestión de replantearse la posición que viene manteniendo este creador dentro de nuestro Hit-parade particular.

Asi mismo es de destacar, la manía que tiene DC de sacar series en formato "Prestige" realizadas por autores que no son excelentes, como es el caso de THE LONG BOW HUNTERS, de Mike Grell.

Otro manojo de héroes DC.

Invasión: La nueva serie de crossovers de DC

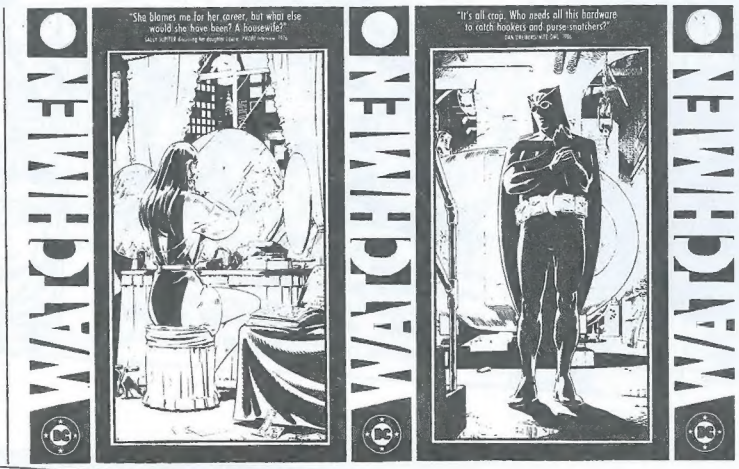
Recuperará el prestigio perdido por MILLENIUM

R.G.

N.Y. - INVASION es el título de la nueva serie dedicada a "crossovers" que tiene planeada DC para 1988.

INVASION, tal y como nos indica su nombre, nos narrará el ataque combinado de todos los aliens hostiles del Universo DC.

Los creadores designados para la ocasión son el popular Keith Giffen ("alma mater" de JLI) y Todd McFarlane, un joven profesional canadiense que ha alcanzado en poco tiempo gran renombre gracias a su dibujo, ya que recuerda en ciertos aspectos al de Arthur Adams. Después de lo de MILLENIUM, preferimos esperar algo de no excesiva calidad.


WATCHMEN
"She blames me for her career, but what else would she have been? A housewife?"
WATCHMEN
"It's all crap. Who needs all this hardware to catch hookers and purse-snatchers?"
WATCHMEN

Aparece el primer anual de Wonder Woman

Boston - ¡Por fin! Wonder Woman llega a su primer Anual, en un número antológico, verdadera pieza de coleccionista, un material a enmarcar, porque está dibujada por:

-El sensacional Art Adams.
-El genial Brian Bolland.
-El magistral George Perez.
-El clásico Jose Luis Garcia Lopez.
-Ross Andru (¡diablos! no todo iba a ser bueno).

Especial Green Lantern

Los Angeles - Tras haber cerrado GREEN LANTERN CORPS los nostálgicos de DC se resisten a darse cuenta de que Guy Gardner es el único y auténtico Green Lantern. Por ello, de tanto en tanto, hacen aparecer a sus predecesores en productos como el GREEN LANTERN SPECIAL #1, escrito por Owsley y dibujado por Tod Smith y Steve Mitchell. Sin comentarios...

Suicide Squad "Spin-off"

New Orleans - DEADSHOT, una "Limited Serie" (esta vez al módico precio de un dolar), en la que el efectivo John Ostrander junto al horroroso Luke Macdonell nos narran las aventuras del miembro más popular del Escuadron Suicida. Recomendable tan sólo para los incondicionales de dicho escuadrón.

Vuelve Doc Savage, el Hombre de Bronce

N.Y. - Tras el éxito obtenido en la anterior "Limited Serie" realizada por los Kubert, DC nos presenta ahora la serie regular de Doc Savage, realizada por Dennis O'Neil en el guión, Rod Whigham y Steve Montano en los lápices y tintas respecivamente.

Proyectos DC

N.Y.- DC tiene en cartera un buen puñado de novedades. Para comenzar, sacarán un par de derivaciones de JUSTICE LEAGUE; MR. MIRACLE y DR. FATE. Por otra parte, también está HERO HOTLINE y A DEATH IN THE FAMILY. La primera va de algo así como una agencia de superhéroes, la segunda ha sido definida como: "Serie sin serie" pero con unos finales atípicos.

Productos caros serán las novela gráficas tituladas: ENEMY ACE y ARKHAM ASILUM.

Otros proyectos son: UNKNOWN SOLDIER, AQUAMAN, y CAT WOMAN YEAR ONE.

Nuevas aventuras de Rocketeer y sus fascinantes y atractivas señoritas

R.F.

N.Y. - Comico se arriesga y lanza THE ROCKETER ADVENTURE MAGAZINE, donde Dave Stevens dibuja nuevas aventuras, largo tiempo esperadas del popular personaje, que fue editado en España en la revista COMIX INTERNACIONAL, ya fenecida.

Número muy recomendable, tanto por los guiones, divertidos e interesantes, como por los atractivos dibujos que realiza Mr. Stevens, reseñando lo de sus atractivas señoritas. Hablando de señoritas, decir que el número posee también el complemento de LA GUIA GALACTICA DE CHICAS DE BRUCILLA LA MUSCULOS, por Michael Kaluta y Charles Vess en los dibujos y Elaine Lee en el guión. Serie que esta inspirada en STARSTRUCK.

Megaton Man vuelve para irse de nuevo

Tras dos años de espera Donald Simpson nos obsequia con una nueva serie.

Reaparece la mejor parodia del comic de superhéroes del mercado americano

R.F.-R.G.

N.Y. - ¡Muy bien! ¡Así que he regresado¡ !...ahora me largo de nuevo!, declara Megaton Man en la portada de el primer número de su nueva "Limited Serie", de tres números titulada, como no, EL RETORNO DE MEGATON MAN.

¿Como? ¿No conoceis a Megaton Man?. Megaton Man, especie de mezcla entre Cíclope y Superman, fue desde su aparición hace ya, algunos años, una de las mejores parodias que sobre el género del superhéroe americano se han hecho jamás.

Tan bueno y abrasivo fue, que algunas de las compañías a las que parodiaba forzaron la cancelación de la serie en su número diez. Pero en dos años se ha creado un mito y este recuerdo tenía que ser correspondido,por lo que ahora se presenta esta minicolección que pretende devolver un poco de la gloria generada en la anterior serie.

Donald Simson ha prometido renovar el stock de clichés y chistes en estos tres números, donde aparecerán personajes como: El Megaton Man de la "Golden Age", el Rex Rigid, Yarn Man y el terrible villano Bad Guy (que mejor nombre que Mal Chico para un villano), con lo que la diversión está plenamente garantizada si conseguís los números.

Segunda Serie Limitada de Valkyrie, por Brent Anderson ¿Nos convencerá?

R.G.

N.Y.- Eclipse lanza la segunda Serie Limitada dedicada a uno de los personajes secundarios de Airboy, la ex nazi aviadora Valkyrie, escrita por Chuck Dixon y dibujada por Brent Anderson, artista este último conocido en España a través de sus trabajos en los números de Ka-Zar editados por Ed.Surco hace algunos años.

La "Limited Sere" se centrará en la lucha de la protabonista contra una organización internacional dedicada a la trata de blancas que ha secuestrado a una de sus amigas. Somos de la opinión que Brent Anderson hará un trabajo mejor que el de Gulacy en la serie anterior.

Nexus llega a su número 50

Una nueva época

R.G.

N.Y.- A pesar de la voces agoreras que preveían su próxima cancelación, la serie NEXUS alcanza su número 50 con un especial antológico que según sus creadores será el mayor comic jamás creado (no es para tanto, solo tiene 48 páginas).

NEXUS ha sido, sin lugar a dudas, una de las series que mejores críticas ha recibido, lanzando a la fama a su guionista Mike Baron, aunque buena parte de la fama que ha alcanzado este comic se debe a su dibujante Steve Rude. Este se alterna con Paul Smith, quien realiza dos números por cada cuatro de Steve Rude (apodado cariñosamente "Dude", el Tipo).

LA LIG
LA JUS
POR ROQUE

Dejemos a un lado todo tipo de prejuicios. Por una vez, y sin que sirva de precedente, DC ha sacado al mercado un trabajo verdaderamente bueno, digno de figurar entre los cinco grandes. Naturalmente, nos referimos a la Liga de la Justicia.

★HISTORIA★

Remontémonos a 1960, cuando Gardner Fox y Mike Sekowsky crean un comic destinado a reunir a todos los superhéroes famosos del momento. Así, pasaron a agruparse en la Liga los cuatro supervivientes de la "Edad de Oro": Superman, Batman, Wonder Woman y Aquaman, más tres héroes aparecidos al comienzo de la "Edad de Plata": Flash, Green Lantern y Martian Manhunter. A este grupo original, se agregaron en breve: Green Arrow, The Atom y Hawkman. Aparte de esta ampliación, pocos cambios tuvo la Liga durante los siguientes ocho años.

A finales de los sesenta, y principios de los setenta, hubo una crisis generalizada en el mundo del comic, en coincidencia con los años de la derrota americana en el ´Nam. Esta crisis se dejó sentir con dureza en DC: WONDER WOMAN y MARTIAN MANHUNTER se cancelaron como series independientes, abandonando sus protagonistas el grupo. En 1972 estuvo a punto de cancelarse la colección pero la crisis pasó y, a finales de los setenta, el grupo parecía consolidado, uniéndose a sus filas The Elongated Man, Red Tor-

AQUAMAN

ATOM II

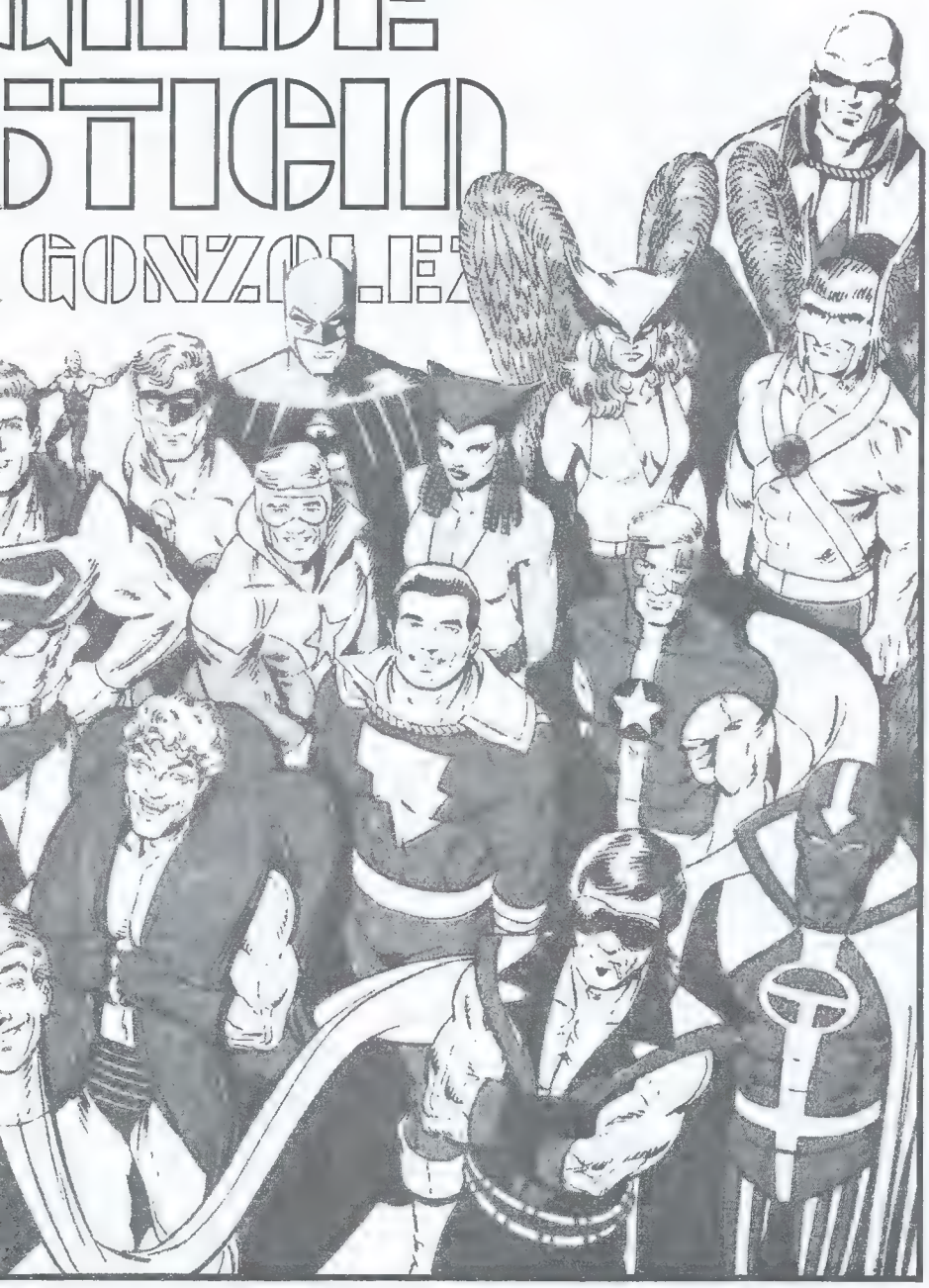
BATMAN II

BLACK CANARY II

BLUE BEETLE II

BOOSTER GOLD

GA DE
TICA
GONZALEZ



nado, Hawkgirl, Zatanna, retornando a la colección Wonder Woman.

Sin embargo, a principios de los ochenta, comenzó a haber una serie importante de bajas en el grupo: Flash, Green Lantern, Batman y Green Arrow abandonan la serie debido a que tenían problemas en sus respectivas colecciones. Por aquel tiempo, Conway decidió que era el momento justo de hacer una renovación radical, y de esta forma, apareció en 1984 THE NEW JUSTICE LEAGUE OF AMERICA, compuesta por: The Elongated Man, Zatanna, Martian Manhunter, Vixen, Steel, Vibe y Gipsy.

Este cambio de composición significó el fin definitivo de la Liga. Algunos de los personajes eran tópicos de mal gusto. Pero, lo más importante, el encanto especial de la colección, era que la mayor parte de los componentes del grupo inicial eran famosos de por sí, y lo que más le gustaba al aficionado era verlos interrelacionarse. Un fan de Batman podía comprarse el comic para ver actuar a su personaje favorito junto a Superman. Estos lectores se encontraron de repente, con que los miembros tradicionales eran sustituidos por recién llegados, buena parte de ellos desconocidos, y algunos como Vibe y Gipsy completamente "pachangueros". En otro orden de cosas, el equipo creativo formado por Patton, Gold y Conway, abandonaron la serie y pasó a manos de Helfer, DeMatteis y McDo-

CAPTAIN ATOM

CAPTAIN MARVEL

CREEPER

DR. FATE

DR.LIGHT II

ELONGATED MAN

nell, con lo que la escasa popularidad que podía conservar la colección se hundió totalmente.

★GENESIS★

El proceso de "reflotar" la JUSTICE LEAGUE iba a ser uno de los más complicados. La serie tenía 26 años de antigüedad en el momento de su cancelación, incluso había sobrevivido a la crisis de los años setenta, sin embargo los últimos cambios habían basta do para hundirla en 2 años. Por tanto, había que andarse con mucho tiento a la hora de formular las bases de un nuevo grupo. El primer paso fue cerrar la serie (un número uno se vende mucho mejor que un num. 262 y no obliga a nadie a comprarse los 261 números precedentes).

Se vinculó el momento de la desaparición de la JUSTICE LEAGUE y la aparición de su sucesora con el éxito de la "limited serie" LEGENDS, en la que se procedía a dar paso a la segunda etapa de la transformación del universo DC de la mano de Englehart y Byrne. Con estas premisas se esperaba que la nueva colección tuviera al menos un mínimo de aceptación.

En principio, la cosa no despertó demasiado interés, pero poco a poco la gente se fue animando, y mes a mes la JUSTICE LEAGUE se ha ido haciendo un "número uno" por encima del resto de títulos DC, ocupando en las listas de ventas un espacio destinado hasta el momento a las colecciones punteras de Marvel. Todo ello sin contar con el respaldo de un gran artista como Miller, Moore, o Byrne.

★COMPONENTES★

¿Cuales son las claves de esta repentina e inesperada popularidad? A mi entender, el secreto de su éxito consiste en el retorno a la idea original de la serie desde el punto de vista del Universo DC de 1987, interactuando personajes con historias propias, añadiendo toneladas de sentido del humor.

BATMAN: Todo el mundo conoce al hombre-murciélago. Dentro de este grupo de superhéroes, destaca por su dureza, mostrándose más rígido y autoritario que nunca, de acuerdo con la nueva imagen de implacabilidad forjada por Miller en DARK KNIGHT. Claro que a veces su dureza revela una indudable estrechez de miras y una carencia casi absoluta de sentido del humor. Ha sido el primer líder de la Liga, cediendo a continuación el puesto a J´on J´ozz.

MARTIAN MANHUNTER: Es verde, alienígena y marciano. Se ha visto teleportado a la Tierra, donde se busca la vida como luchador contra el crimen. Miembro fundador de la anterior edición de la Liga. Sus poderes son: capacidad para cambiar de forma y aspecto, se puede hacer invisible, posee fuerza superior a la humana, puede volar y es un poderoso telépata. Una pega: Es altamente inflamable.

DOCTOR FATE (Doctor Hado o Doctor Destino): Es un personaje que vincula al grupo con el mundo de lo sobrenatural. Nabu es uno de los señores del orden, encarnado en la persona de Kent Nelson. Fate ha sido el elemento aglutinador de la nueva Liga, pero precisamente su carácter misterioso impide que forme parte del grupo como miembro regular.

CAPTAIN MARVEL (Capitán Panblanco): Es más conocido en España como Shazam, un personaje que recientemente ha hecho su reaparición en los USA en su propia serie limitada. Billy Batson, un adolescente de quince años (pese a que Byrne, en LEGENDS lo dibujara como si tuviese siete) adquiere unos grandes poderes que lo convierten en "el mortal más poderoso de la Tierra". En la Liga, aparece como un joven inocente e inexperto, tal vez un poco tonto.

MISTER MIRACLE: Es el representante de los Nuevos Dioses, esa mitología particular creada por Kirby para DC. Scott Free, hijo de High Father, fue uno de los jóvenes entrenados para formar parte de las tropas de choque de Darkseid. Tras revelarse contra la tiranía de Apokolips, huyó a la Tierra con su "chica" Big Barda. Aquí trabaja en el mundo del espectáculo como especialista en fugas.

BLUE BEETLE: Es un antiguo personaje de Charlton, que recientemente ha perdido su propia serie en DC. El industrial, y genio científico Ted Kord, es un millonario que con sus descubrimientos combate al mal. No sólo apo-

FIRESTORM

FLASH II

GREEN ARROW II

GREEN LANTERN II

GUY GARDNER

GYPSY

Ilustración inferior: Magnífica interpretación del Gray Man y la Justice League realizada por Mark Beachum. El Gray Man es un hechicero condenado por los Lords of Order.

Viñetas de la página siguiente: Nos hubiese gustado ofreceros más muestras para que os hicierais una idea de la clave de humor imperante en este comic, pero no hemos podido por falta de espacio. Así que haceros una idea con estas viñetas tan representativas.

rrea a los villanos, sino que los castiga con su gran sentido del humor.

BOOSTER GOLD: Es nuevo en el mundo de los superhéroes, siendo, probablemente, el superpersonaje con la cara más dura que se haya visto en los últimos tiempos. LLegado del siglo XXV con un sofisticado equipo científico, pretende ganarse la vida con sus actuaciones. Es un auténtico héroe de alquiler, que lo mismo actúa de detective privado que hace un perfume de colonia. No tiene excesiva experiencia en el negocio, pero está entusiasmado con la posibilidad de entrar a formar parte del grupo.

GREEN LANTERN: Dentro del Universo DC, todo equipo que se precie debe tener un Green Lantern en sus filas. El honor, en este caso, ha recaído en Guy Gardner. La oveja negra de los Green Lantern Corps, un tipo que tiene severas lesiones cerebrales, y que hasta hace poco ha sido indisciplinado y rebelde. En la actualidad, un nuevo golpe en la cabeza lo ha transformado en un sensible santurrón, ante la extrañeza de sus compañeros.

BLACK CANARY: Las chicas, hasta que la Doctora Luz entre a formar parte de forma regular en el grupo, están representadas por Dinah Lance, la novia de Green Arrow. Aquí, tiene sus problemas para mantener a raya a sus admiradores masculinos.

La Justice League ha pasado a ser un cuerpo internacional, que para conseguir el respaldo de las dos superpotencias ha tenido que admitir en sus filas al Capitán Atomo y a un Rocket Red por parte de los Estados Unidos y la Unión Soviética, respectivamente. Creeper, Oberon y Maxwell Lord son otros personajes relacionados con el grupo. El primero se ha apuntado por cuenta propia (está loco, así que...), el segundo es el ayuda de cámara de Mister Miracle, y el último es un misterioso personaje que ha organizado el grupo a su aire, autonombrándose relaciones públicas al mismo tiempo. Como se ve, hay una gran cantidad de personajes interconectados, lo que permite un mayor margen de maniobra a los autores, a la vez que atrae a mayor número de fans.

★REALIZACION★

Bien, ya conocemos la historia y la composición del comic, ¿que hay de su equipo creativo?. En primer lugar, Keith Giffen ha llegado a la conclusión de que personalidades tan bien definidas deben generar una fuerte serie de tensiones. Así, Gardner no traga a Batman, Beetle no congenia con J´ozz, y todo el mundo opina que el grupo marcharía mejor sin su Green Lantern. A resultas de todo esto, la historia es extraordinariamente amena, y en muchos aspectos, nos recuerda a algo ocurrido en una famosa serie española, "SUPER LOPEZ". Es la primera vez que un cómic de superheroes se trata desde un punto de vista tan jocoso. Otro elemento que puede valorarse de forma positiva, es el constante desfile de personajes, que sirve

¡YUU-JU!
¡DIEZ!¡YA PUEDES SALIR!
¡PUEDO VEEEER-TEEEE!
UH... NO PEGARÍAS A UNA DAMA, ¿VERDAD?
BUENO...UM...SABES...ES... UM...ASÍ...
B O P
DE DONDE YO VENGO, EXISTE LA IGUALDAD DE SEXOS...
...POR LO QUE PEGAMOS A CUALQUIERA
OH. MUCHAS... GRACIAS. POR... EXPLICARTE...

MISTER MIRACLE

RED TORNADO II

ROCKET RED

STEEL

SUPERMAN II

VIBE

para animar la serie mientras el equipo se haya a la espera de un acontecimiento que requiera su atención.

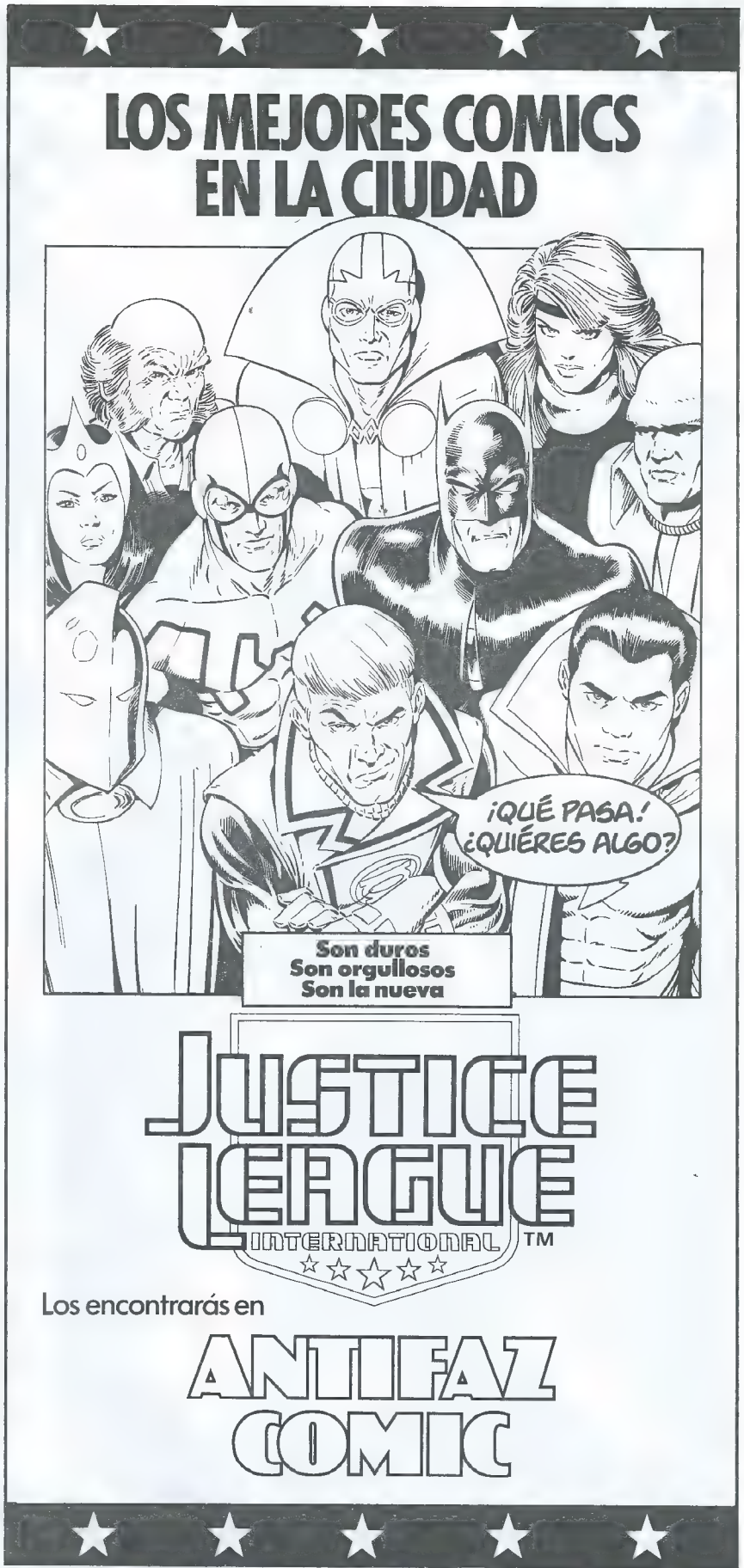
Un grupo tan numeroso no puede hacer frente a amenazas convencionales, ya que acabarían con ellas rápidamente; se trata de una simple cuestión de peso. Quizás por esto, se ha dividido a la Liga en varios grupo con base en cada una de las tres sedes abiertas en Nueva York, París y Moscú.

Resumiendo, el guión recuerda en parte a los difíciles comienzos de Patrulla-X y Vengadores, pero en conjunto es mucho más cachondo.

Para finalizar, señalaré que, por si todo esto fuera poco, Kevin Maguire, el dibujante regular de la serie, está demostrando que es un dibujante magnífico. Procedente de los "Romita Raiders" (los dibujantes aprendices de Marvel), ha demostrado que sabe aprovechar la oportunidad que le ofrece la colección para hacerse famoso. Su dibujo es de gran expresividad y sumamente cuidado, con influencias de Marshall Rogers y Brian Bolland, aunque está dotado de una cualidad propia y un gran encanto, lo que, sin lugar a dudas, le hará pasar a la historia del comic. Claro que no hay que olvidar que Keith Giffen le echa una mano en la composición de la página y en el storytelling, y a Al Gordon, que ha sabido captar con su claro y "bonito" entintado sus grandes cualidades.

VIXEN

ZATANNA



All titles and characters TM and © 1987 DC Comics Inc.

WONDER

PO
ROQUE G

**Wonder Woman ha sido, jun
uno de los personajes que
formación del concepto
Recientemente el p
a revisión por el**

Hablar de Wonder Woman, a más de un año de su aparición en América, puede parecer un poco tonto, de no ser porque la colección va a editarse en nuestro país ya sería catastróficamente tarde para que los aficionados se haga con el número uno original de esta maravilla.

De todas formas, dado que para poder hablar con propiedad de algo, es preciso disponer de una visión de conjunto, creo que se me perdonará la tardanza en la confección de este artículo.

Como todo el mundo sabe, estos últimos años han visto la reconstrucción del "Universo DC", completamente transformado tras CRISIS. Pues bien, de todos los personajes que están sufriendo una remodelación Wonder Woman era quizás el que más lo necesitaba, ya que a lo largo de los cuarenta años previos a CRISIS había sido el más castigado por las incongruencias de su línea argumental de los sucesivos creadores.

47 AÑOS ANTES...

Creada en 1941 por William Marston (alias Charles Moulton), Wonder Woman iba a ser la primera superheroína de la historia del comic, demostrando que las cualidades intrínsecas del género femenino (según Marston: fuerte temperamento paliado con grandes dosis de compasión y amor), podían ser un material tan efectivo como cualquier otro para producir héroes. Todo fué bien en principio. Los años cuarenta fueron la edad de oro de el comic americano y no estaba fuera de lugar que junto a tipos tan prodigiosos tales como Batman y Superman, existiera una superheroína que inflamase a las chicas con su ardor bélico. Pero en 1947, murió su creador y se produjo un cambio en la situación de la política del país que llevó a las primeras modificaciones en la línea de la serie. Estas, con el

WONDER WOMAN

OR
ONZALEZ

to con Superman y Batman, más han contribuido a la de superhéroe americano. ersonaje ha sido sometido magistral George Perez.

tiempo se convertirían en legión: ganó unos poderes que la convertían en la doble femenina de Superman, Wonder Woman se desdobló transformándose en varios personajes (como Wonder Tot y Wonder Girl), perdió los poderes, trabajó para el ejército, se murió su amor (Steve Trevor), este acabó siendo resucitado, fué una chica que venía de Isla Paraíso, luego se descubrió que no venía de dicha isla, abrió una boutique, aprendió kárate, se vió trasladada a Tierra 2, etc,

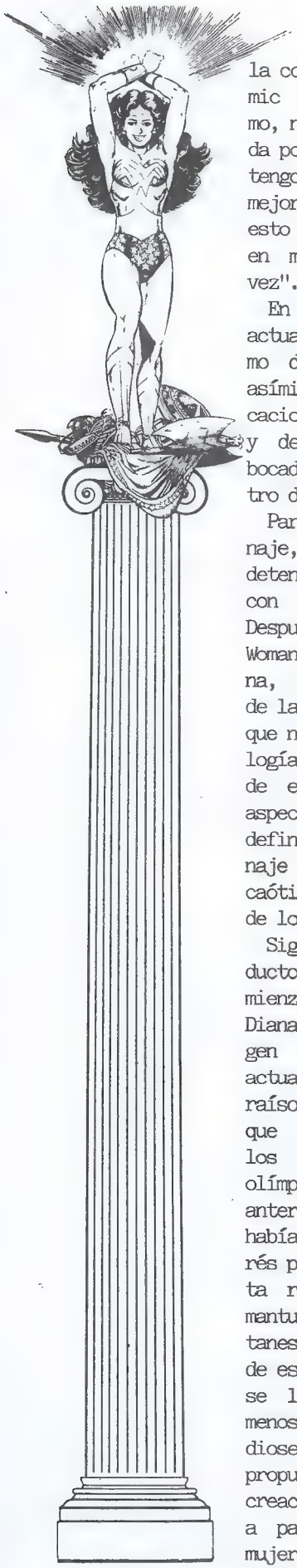
En resumen, en el momento en que se cerró la serie en 1986, Wonder Woman había pasado a ser uno de esos personajes DC que por culpa de las contradicciones y la mala política de la compañía, ya no era más que la sombra de sí mismo. Sus contados aficionados permitían que cada nuevo autor pudiera hacer cualquier tipo de cosa porque resultaba prácticamente imposible llevar la colección peor de lo que ya se la había llevado los años precedentes.

RECREAR UN MITO

¿Que quedaba de Wonder Woman? El hecho de haber sido la primera superheroína de todos los tiempos y que junto con Superman y Batman, había logrado abrirse paso en la mente colectiva para formar parte del concepto mismo de superhéroe.

Pero estamos en los años ochenta, el mundo del comic mueve una importante cantidad de millones de dólares y sus profesionales ven crecer el respeto de la gente hacia ellos y hacia su trabajo. Quizás por esto, se están esforzando mucho más a la hora de realizar su labor; y así, George Perez, un tipo responsable donde los los haya, se puso muy serio a la hora de tomar los restos del personaje y lanzarse a su reconstruccion:

"Es una de las pocas veces donde voy a estar en un comic en el que mi nombre es usado como el mayor aliciente de



la colección. No es un comic que venda por sí mismo, ni que su concepto venda por sí mismo. Por tanto tengo que hacer en él mi mejor trabajo, incluso si esto significa complicarme en muchos aspectos a la vez".

En efecto, Perez va a actuar simultaneamente como dibujante y plotter, y asímismo va a hacer indicaciones acerca del color y de la colocación de los bocadillos del texto dentro de la viñeta.

Para acercarse al personaje, Perez ha estudiado detenidamente sus vínculos con la mitología griega. Después de todo, si Wonder Woman-Diana es una amazona, una guerrera legendade la Antigua Grecia, ¿por que no estudiar esta mitología? Tal vez, a través de ella se llegue a los aspectos que caracterizen definitivamente al personaje y que impidan los caóticos cambios de línea de los años precedentes.

Siguiendo este hilo conductor, George Perez comienza la historia de Diana, explicando el origen de las amazonas, su actual misión en Isla Paraíso y cual es el papel que desempeñan dentro de los planes de los dioses olímpicos. En ocasiones anteriores, el autor ya había demostrado su interés por estos dioses. Basta recordar el choque que mantuvieron los Nuevos Titanes en la colección de de estos últimos. Esta vez se les ha dado un papel menos episódico. Son los dioses los que deciden, a propuesta de Artemisa la creación de las amazonas a partir de las almas de mujeres muertas. Esta raza elegida deberá transmitir la voluntad y el orden divino a los mortales. En premio a sus servicios se les concederán dones que las convertirán en seres superiores a los meros mortales. Desgraciadamente, Ares no está de acuerdo con este plan y hace que las amazonas sean derrotadas y apresadas por el ejército de Heracles.

Durante su liberación las amazonas se encuentran conque han traicionado la confianza de los dioses, han masacrado a sus captores siguiéndole el juego a Ares, así que les espera una nueva tarea, guardar las Puertas del Tártaro, donde los dioses tienen encerrados a multitud de monstruos, esta tarea les obligará a someterse constantemente a una dura vida militar.

Con el tiempo Ares ha ido extendiendo su influencia sobre los mortales, en un intento de hacerse co un intento de dominar el Olimpo. Para evitar una guerra total los dioses ordenan a las amazonas la selección de un campeón. Diana la hija de Hipólita, reina de las amazonas, será la elegida. Resulta que al término de su vida anterior, Hipólita estaba embarazada. Miles de años después de su reencarnación como amazona los dioses le concederán vida al alma de su hija así como unos dones especiales: belleza, sabiduría, rapidez, y vuelo.

Diana viaja a Estados Unidos para detener las maquinaciones de Ares y allí conoce a varias personas de gran importancia para su vida posterior: la profesora Julia Kapatelis, su hija, Vanessa, el coronel Trevor, y ayudante Etta Candy. También le permitirá entrever cuales eran las posibilidades del mundo exterior, así como sus carencias surgiendo la idea de convertirse en una especie de embajadora en-Isla Paraiso y la Tierra, un puente entre ambas culturas.

A través de esta historia, George Perez ha cubierto varios de sus objetivos: a) Reformar el origen de Wonder Woman adecuándolo al carácter de la epica griega, b) Definir claramente al personaje su papel como embajadora y no como luchadora contra el crimen, sus poderes y las relaciones que mantiene con otros personajes c) Acabar con buena parte de construcciones superfluas y añadidos: Diana ya no trabaja para el ejército, no tiene identidad secreta y no se ha enamorado automá

ticamente de Steve Trevor, por citar unos ejemplos.

UN COMIC CON PERSONALIDAD PROPIA

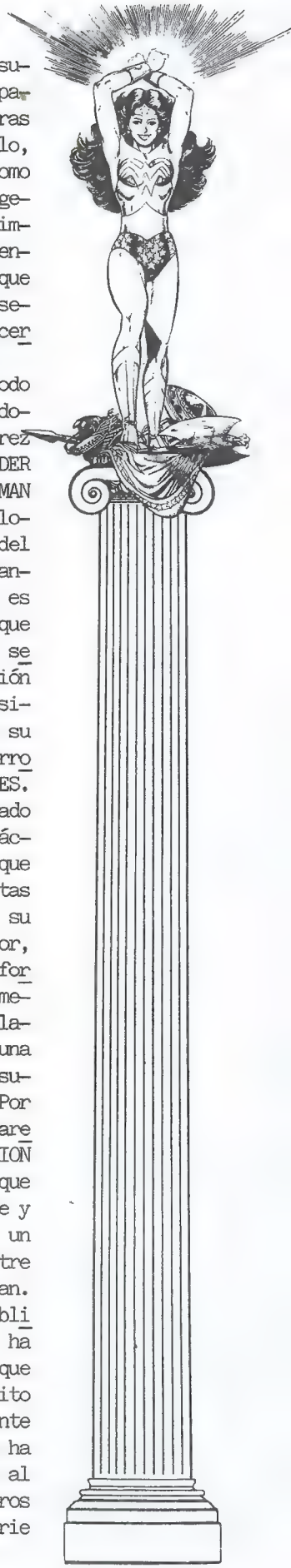
El resultado es un comic con personalidad propia en el que George Perez está realizando el mejor trabajo de su historia. Perez es consciente que WONDER WOMAN ha sido un título muy poco popular, pero precisamente debido a ello se está esforzando al máximo; se ha documentado extensamente y ha procurado mantener en lo posible el ambiente clásico en las páginas destinadas a representar la sociedad de las amazonas y los salones olímpicos; todo ello, sin apartarse de su habitual línea detallista. Desgraciadamente, el entintado de Patterson es poco definido en los primeros números con lo que se pierde algo de la presición del dibujo de Perez, no obstante su trabajo en los números siguientes, sobre todo en los acabados y fondos de los números posteriores al 8, es sin lugar a dudas admirable. Puedo decir sin temor a exagerar que he visto saltar los ojos de las órbitas de algunos colegas al intentar captar la información contenida en algunas de las páginas dobles y sé de buena tinta que hay gente que ha comprado el núm.10 con la intención de enmarcar su portada desplegable.

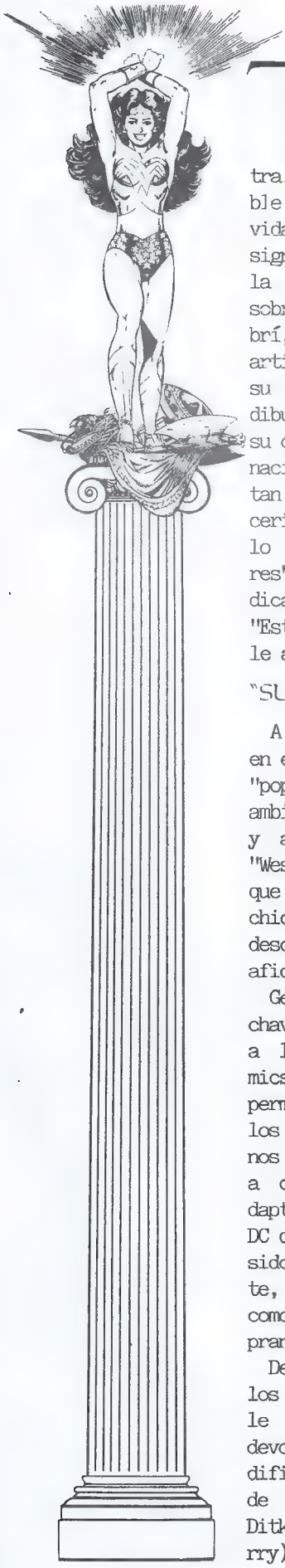
Por otro lado los guiones de la serie tienen su ritmo particular fruto de la colaboración entre Len Wein y Perez. Aquí no hay estridencias ni brutalidad. Wonder Woman es una chica serena, un tanto ingenua, pero de una fuerza moral a toda prueba que le permite conducirse correctamente en las más difíciles situaciones. Si lucha es porque tiene que hacerlo, a veces mata también, pero no lo hace por gusto ni alardea de ello, siendo además perfectamente capaz de perdonarle la vida a su más acérrimo enemigo porque su carácter no tiene nada de implacable (no es Batman...).

Perez pretendía con esto impedir que la colección se convirtiera en una sucesión de batallas campales. Luchas y aventuras las hay, pero por ejemplo, puede haber un número como el 8, "Time Passages" (genial) en el que lo más importante son los diferentes puntos de vista que tienen los personajes secundarios de la serie acerca de la protagonista.

Los resultados de todo esto no han sido esplendorosos, pero al menos, Perez ha conseguido que WONDER WOMAN se igualase a BATMAN en ventas, lo que la coloca al menos al nivel del segundo de los "Tres Grandes de DC". El futuro es prometedor, parece ser que Perez no va ha dejar la serie al año de su aparición como se había planeado, sino que irá alternando su trabajo con el que desarrolle en los NUEVOS TITANES. Por otro lado, ha iniciado una segunda saga de carácter mitológico en la que se desvelan más incógnitas acerca del personaje: su relación con Steve Trevor, el porque de que su uniforme imite a la bandera americana, y porque se llama Diana siendo ella una amazona de origen supuestamente griego. Por último, acaba de aparecer el especial ACTION núm. 600, en el que trabajan unidos Byrne y Perez, y que señala un importante crossover entre Superman y Wonder Woman.

Aquí en España, la publicación de la serie se ha retrasado a causa de que esta no ha sido un éxito fulgurante, pero finalmente Zinco se ha decidido ha dar el paso de editar al menos los doce primeros números en forma de Serie Limitada.





GEO
PER

Tras haber afirmado que WONDER WOMAN es una verdadera obra maestra, resultaba imprescindible echar una ojeada a la vida y milagros de su insigne creador. Al repasar la información disponible sobre George Perez descubrí, asombrado, que este artísta no ha asistido en su vida a una escuela de dibujo y que, por tanto, su obra es fruto de su tenacidad y afición. Ello es tan excepcional que merecería entrar en el capítulo de las "Vidas Ejemplares", o bien que se le dedicase una película de "Estrenos TV" que se titule algo así como:

"SUEÑO CON DIBUJAR"

A Perez le tocó crecer en el Bronx Sur, un barrio "popular" neoyorkino (para ambientaros, id al video y agenciaros una copia de "West Side Story"), en el que no era precisamente un chico muy particular, si descontamos su desmedida afición al comic.

George era uno de esos chavales que han aprendido a leer gracias a los comics. Fan declarado del Superman de Kurt Swan desde los cinco años. Mas o menos hacia esa edad comenzó a dibujar sus primeras adaptaciones de los comics DC que por supuesto no han sido editadas (no obstante, sería interesante ver como se defendía a tan temprana edad).

De más mayor descubrió los comics Marvel, lo que le llevaría a cambiar de devoción e introducir modificaciones en el estilo de sus dibujos: Kirby, Ditko, Steranko, Smith (Barry), Adams (Neal) y Kane, se convirtieron en sus sucesivos modelos, siendo la obra de Jim Starlin la que acabaría por redondear la mezcla de estilos que utilizó durante los años de la escuela secundaria.

Entre tanto, la vida sigue en la escuela secundaria, allí conoce a la que sería su primera esposa, y a un colega llamado Tom Sciacca tan obsesionado como él en el mundo del comic, pero con más conocimientos concretos sobre el mismo, ya que sabía lo que eran las convenciones de comics y que a ellas podían acudir dibujantes aficionados en busca de críticas y contactos profesionales.

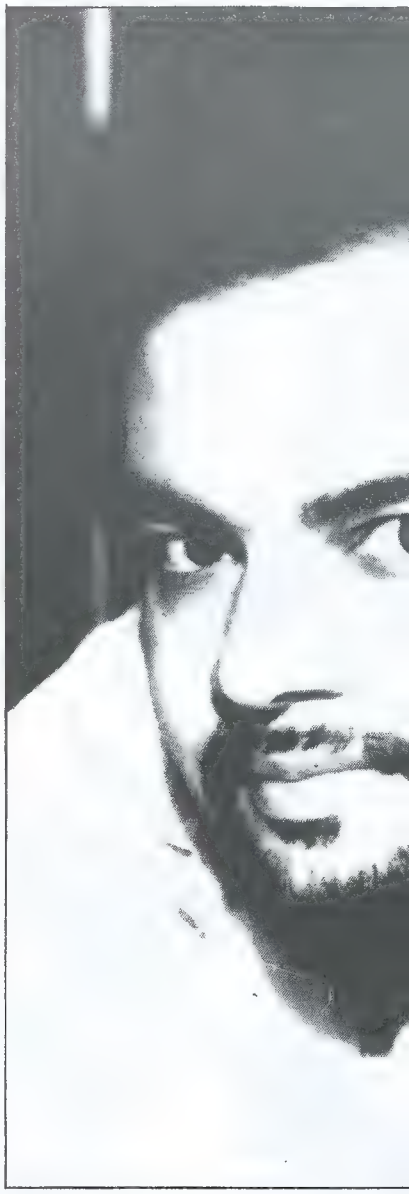
En el curso de una de estas convenciones Perz comete el error de enseñar uno de sus dibujos a Neal Adams, el cual se encargó de despellejar al joven artista.

Pero no todo fueron críticas negativas. Otro profesional, Sal Quartuccio, ayudará a la pareja de dibujantes noveles a confeccionar su primer fanzine. Tras algunos tanteos más, George Perez pasó a convertirse en el asistente de uno de los dibujantes regulares de Marvel: Rick Buckler.

MARVEL DAYS

1973. George Perez, cajero de banco, comienza a trabajar en su mayor afición, auxiliando a un dibujante con el que no cuadra ni en estilo ni en carácter. Al cabo tan solo de tres meses, y tras realizar trabajos tan pobres como Gulliver Jones se rompe la colaboración entre ambos.

De todas formas, el pri-



George Perez es un norte
rriqueño que ha conseg
los artístas más popular
siendo además el pilar
novación de DC de

ORGE
REZ

...mericano de origen puerto ...ido convertirse en uno de ...s y cotizados del género, ...undamental de la gran re... ...os últimos tiempos.

mer paso ya estaba dado, Perez ye era conocido dentro de Marvel, y se le fueron asignando trabajos que nadie quería. Uno de estos, la serie Man-Wolf, fué su serie revelación. De forma harto sorprendente, teniendo en cuenta que Perez era un novato, la serie acabó siendo la más popular dentro de la línea de terror de Marvel, solo superada por TOMB OF DRACULA. En vista de esto, no es de extrañar que le volvieran a ofrecer otra colección secundaria (SONS OF THE TIGER) dentro de la línea de artes marciales, que al poco superaría en popularidad a la serie puntera SANG-CHI.

El apoyo de profesionales más experimentados, como John Romita Sr., fue fundamental para el progreso de George durante esos primeros años.

George ya estaba preparado para tomar una serie de superhéroes, y la oportunidad le llegó al cabo de poco tiempo con ocasión de un annual de FANTISTIC FOUR serie que venía realizando por aquel entonces su antiguo patrón, Rick Buckler que pronto se vió desplazado por el joven genio. Este pidió al poco tiempo los lápices de THE AVENGERS, con lo que se encontró dibujando cuatro colecciones a la vez.

Perz dejó MAN-WOLF, pero comenzó a trabajar en THE INHUMANS, con lo que no tenía tiempo para dibujar tantas cosas y además comenzó a tener problemas personales (se divorció de su primera esposa). Los números bajaban de calidad o bien no llegaban a tiempo a la imprenta. Como consecuencia de todo esto Marvel decidió que no le interesaba un dibujante tan poco formal, y en 1979 no se le renovó el contrato, pasando a la muy honrosa categoría de los "freelancers".

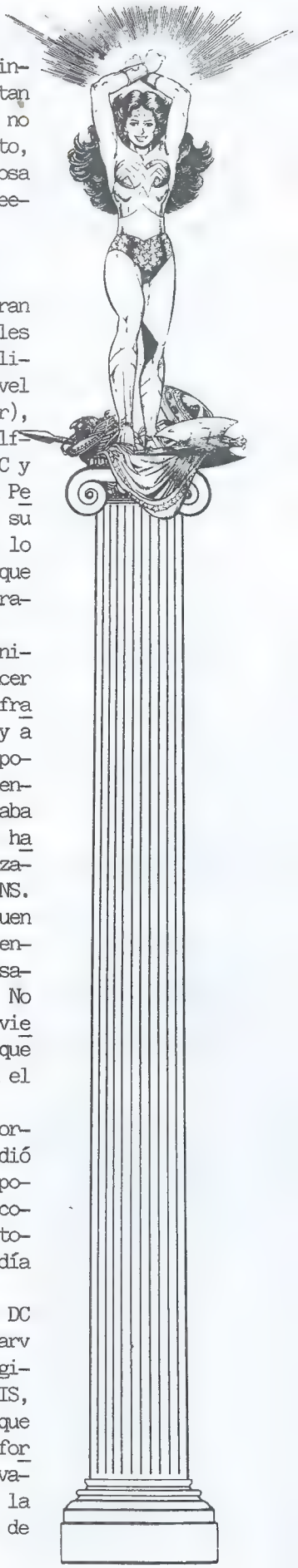
EL TITAN DE D.C.

Pero, en 1979, ya eran varios los profesionales que se habían visto obligados a abandonar Marvel (ver artículo de Shooter), Uno de estos, Marv Wolfman, trabajaba para DC y conocía personalmente a Perez, ya que había sido su editor años atrás, por lo que no es de extrañar que le pidiera que considerase pasarse a DC.

"Le indiqué que la única serie que quería hacer era JUSTICE LEAGUE, un fracaso hasta entonces, y a lo único que creía que podía aspirar en ese momento. Me contestó que estaba de acuerdo, pero que él había pensado en un relanzamiento de los TEEN TITANS. Después de reirme un buen rato, acepté, estrictamente porque seguía interesado en JUSTICE LEAGUE. No creía que los Titans tuvieran más posibilidades que una bola de nieve en el infierno".

El público tampoco porque el núm. 1 solo vendió 35000 ejemplares. Pero poco a poco la colección comenzó a captar más lectores, y en 1983 ya vendía 130000 copias.

Era el mayor éxito de DC de la época, por ello Marv y George fueron los elegidos para realizar CRISIS, la serie monumental que iniciaría la gran transformación de DC, y que llevaría a esta compañía a la cabeza de las listas de ventas en 1987.



JIM SHOOTER

por RAIMON FONSECA

Jim Shooter se ha significado por ser el Editor en Jefe más controvertido

Ante el reto que suponía para mí el elaborar un artículo en el que contara de una forma más o menos resumida la historia de Marvel de los últimos quince años y, más concretamente, la etapa en la que Jim Shooter estuvo a la cabeza como "Editor in Chief", os puedo asegurar, sobre todo, que este estudio ha transformado un poco el concepto que tenía sobre él.

Si en un principio venía a mi mente la imagen de un tipo sin excesivos escrúpulos, que "hacía y desacía" a su manera sin intromisiones jerárquicas (James E. Galton, etc...) mientras vendiese enormes cantidades de cómic, a medida que iba avanzando, apercibía su capacidad creadora y su olfato para poner en práctica distintos proyectos, como por ejemplo, los nuevos formatos de edición. Y si bien todas las ideas en Marvel no eran suyas, sí supo "moldear" a su personal para que las tuviese, creando con su "The House of Ideas" un ambiente adecuado para ello. Ideas y proyectos actuales que recientemente han sido puestos en práctica y que se deben a él como, por ejemplo, el "The Fall of the Mutants".

Es por todo lo dicho que a veces no sé si estoy hablando de Jim Shooter o del Dr.Heckyll y Mr.Jive.

DE STAN LEE A JIM SHOOTER

Ahora retroceded conmigo en el tiem-

po, nos vamos a trasladar al principio de esta historia(1970) que comienza justo cuando otra acaba.

La que acaba no es otra que la etapa de 1961-70, en la que Marvel creció y se afianzó en el mercado editorial gracias en gran parte a tres genios del comic como son Stan Lee,Jack Kirby y Steve Ditko, quienes consiguieron hacer realidad el sueño de cualquier Editor Estadounidense : vender más cómics que nadie.

LA CRISIS DE LOS PRIMEROS '70

Una vez acabada la etapa de los sesenta, y con el cambio de década, cambia también la forma de ser del pueblo Norteamericano a causa, o por influencia, de acontecimientos tales como la Guerra del Viet-Nam, las Manifestaciones Juveniles, etc...

Este cambio provoca una tremenda crisis de identidad e ideología de la que el mundo del cómic no se ve excluído. Así, curiosamente, algunas de las series de mayor prestigio que se cierran son DR.STRANGE(verano de 1969), X-MEN(invierno de 1969-70) y SILVER SURFER(verano de 1970), quizás porque el contenido ideológico que éstas portan deja de ser patrimonio exclusivamente suyo, adaptándose a otras colecciones que hasta ese momento no lo habían tenido, y que ya anteriormente vendían más(como es el ejemplo de FANTASTIC FOUR, SPIDERMAN,THE AVENGERS etc...). Estas series toman en ese aspecto el lugar de las cerradas, que si antes tenían en su carácter ideológico su razón de ser, ahora ya no lo tienen y de ahí que ello, junto con las bajas ventas, fuese una de las causas más importantes de su cancelación.

Además, y para agravar la situación, más aún si cabe, Jack Kirby hace unos meses que se ha ido de Marvel a DC. Y Stan,ya un poco cansado del peso de toda la compañía, excesivo para una sola persona y agravado por su larga permanencia en el cargo, cede la batuta de la editorial a su más directo discípulo, Roy Thomas, en la primavera de 1972.

Será en medio de esta sucesión cuando se alcance un descontrol mayor, generado en gran parte por los profundos cambios que se están produciendo, y que culminarán con la compra de Marvel por parte de CADENCE INDUSTRIES CORPORATION a principios de esta década(convirtiéndose por esta razón Stan en Director de Publicaciones). Y será también cuando en definitiva nos encontramos con que en el verano de 1971 (concretamente Julio), varias de las colecciones más importantes y de mayor prestigio de Marvel - THE AVENGERS, THOR y DAREDEVIL, - CARECEN DE LA FECHA-PORTADA DE OCTUBRE DE 1971.

Probablemente, la causa de que estos cómics carezcan de dicha fecha sea debido a que no aparecieron en el mercado en el mes de Julio de 1971, de ahí que existiese ese salto en la fecha-portada o "cover date", (como seguramente todos vosotros sabeis allí -E.E.U.U.- los "comic-books" aparecen

> **"Varias de las colecciones de mayor importancia y prestigio de Marvel (THE AVENGERS, THOR y DAREDEVIL), aparecidas en Julio del '71,carecen de la fecha-portada: Octubre de 1971"**

Portadas del "comic-book" de Daredevil, en las que se puede observar el gran descontrol de fechas y precios que existió en esos meses. En lo referente a los precios,Stan Lee comentaría que tomó la decisión de fijar el precio de las colecciones en 20 ¢ lanzando una moneda al aire. Sólo él puede hacer una cosa así.

con tres meses de diferencia con respecto a la portada).

Ello explicaría que al mes siguiente,en Agosto(con fecha de Noviembre de 1971), apareciese a la venta en forma de doble-número, queriendo dar salida a ese material que presumiblemente no apareció. De paso, este mismo proceso les servirá también para poner en práctica la siempre difícil tarea en la que los cómics subirán de precio, pasando de los 15¢(cover: Septiembre y Octubre, las que lo tuvieron), a los 25¢(cover: Noviembre), para, finalmente, establecerse al precio ya "definitivo" de 20¢(cover: Diciembre).

DE ROY THOMAS A ARCHIE GOODWIN

En medio de este desconcierto, Roy "Thoma" los mandos de Marvel y, al igual que Stan, editará todas las colecciones Marvel como cabeza de fila hasta el otoño de 1974.

La permanencia en este cargo por sólo tres años pone de manifiesto la imposibilidad de mantener en solitario y con normalidad toda la infraestructura Marvel, aunque más adelante otros lo intentarán...

Cuando Roy deja el puesto, sólo seguirá con la edición de los FANTASTIC FOUR(como buen discípulo que era), y entra en la vacante Len Wein, quien intentará de nuevo editar todos los títulos, sin lograrlo. En la primavera de 1975, tan sólo seis meses escasos después, Len deja el puesto, que se distribuirá entre Roy Thomas(que sigue con "sus" FANTASTIC FOUR), y Len Wein y Marv Wolfman, quienes se repartirán el resto de las colecciones. Aunque todo parece indicar que Gerry Conway estaba coordinando a los tres editores desde una posición semejante al"Editor in Chief" actual.

Esta situación se mantendrá de esta forma hasta que en la primavera de 1976 Archie Goodwin se hace cargo del mando editorial de Marvel, encabezando casi todas las series, con la excepción lógica de los FANTASTIC FOUR, donde continúa Roy Thomas, y alguna más. Esta situación se normaliza en invierno de este mismo año, quedando así:

> “En medio del desconcierto Roy "Thoma" los mandos de Marvel, sustituyendo a Stan Lee en la Primavera de 1972, dejando el puesto en 1974”

ARCHIE GOODWIN — Editor
JIM SHOOTER — Editor Asociado

ROGER SLIFER, SCOTT EDELMAN, ROGER STERN
Editores Asistentes

ROY THOMAS, LEN WEIN, MARV WOLFMAN
Editores Consultivos

JOHN ROMITA — Direc. Artístico
JOHN VERPOORTEN — "Manager" Producción
IRVING FORBUSH — limpieza de la Cueva

Organigrama del "Staff" de Marvel en 1977, donde se puede comprobar los pocos editores con los que contaba Marvel por entonces. Y como se puede comprobar también, no hay "Staff" que se precie que no tenga a Irving Forbush en sus filas.

Pero como ya ocurrió con Roy, el hacerse cargo de la edición de todas las colecciones, así como de los apartados más oficiales que también acarrea su nuevo puesto, supera su capacidad de trabajo y comunica a Stan que deja el cargo y que prefiere resignarse a seguir dedicado plenamente a su antiguo trabajo de escritor de cómics.

"Papa" Goodwin(como así lo llaman sus compañeros) fue un gran editor, aunque supongo que aquello no iba excesivamente con él y que prefería algo menos aparatoso, algo que finalmente encontrará...

LA TOMA DE POSESION

Estamos en Diciembre de 1977 y Archie acaba de prescindir de su puesto de editor, tan sólo un año después de su toma "oficial". Stan, una vez conocida la decisión, se lo piensa y lo primero que se le ocurre es invitar a comer a Jim Shooter, que en estos momentos es Editor Asociado(es decir mano derecha y segundo de a bordo) en Marvel.

Jim, no muy al tanto de la situación pensaba que Stan iba a hablarle acerca del Plot de una tira de prensa sobre Spiderman que le debía entregar. Pero es en esta comida donde Stan le ofrece el puesto de Editor. Según Jim Shooter esta decisión le causó bastante sorpresa, aunque observando el organigrama y como acabo de decir, que era el segundo de abordo, a nosotros no nos produce tanta sorpresa dicha decisión.

Stan "Lee" previno de lo que el cargo significaba, de sus problemas, de sus sinsabores y de sus desventajas; supongo que de las ventajas le hablaría poco, pues Jim se las debía imaginar ya. Y aceptó.

Aceptó cual cruzado, y se dispuso a subsanar aquella situación que no parecía muy clara, pero que él intentaría clarificar.

COMIENZA EL REINADO

De esta forma, y con una transición de tres meses(en los cómics, naturalmente), se convirtió en el primer Editor en Jefe de Marvel Comics Group, siendo ésta la primera reforma que introducirá a su llegada al cargo.

Estaba claro, y la experiencia daba la razón, que un sólo Editor, por más ayudantes que tuviese, no podía con todo. Él, a partir de ese momento, no editará directamente, sino que a tal fin nombrará varios editores a los que otorgará un ayudante("Assistant Editor"), los cuales producirán aproximadamente cuatro o cinco colecciones de "comic-books" semejantes entre sí. De este modo, Shooter sólo tendrá que examinar el trabajo de éstos antes de ser publicado, tal como lo hacía Ann Nocenti, quien junto a su ayudante ("Assistant Editor") Terry Kavanagh editaba X-MEN, THE NEW MUTANTS, CLASSIC X-MEN, y varias "Limited Series" más de mutantes.

En definitiva, y a partir de ahora, podría decirse que el"Editor in Chief" (Jim Shooter) editaría a los editores.

Este nuevo proceder le permitiría, entre otras cosas, estudiar, proyectar y realizar algunas de las ideas que llevaba en mente y,es seguro, como ya he comentado antes, que aunque algunas de las ideas que tomaron cuerpo en su periodo y que puedan atribuírsele no debieron ser de él en un cien por cien, sí esta claro que trabajó en ellas, dando su soporte y viabilidad o cuando menos, aprobando aquellas que otros editores no hubieran aprobado.

LOS «FILL-IN» Y LAS «DEAD-LINE»

Los "Fill-In", historias previamente publicadas por Marvel(números atrasados) que se utilizaron durante la década de los setenta en algunas series regulares en un intento de cumplir las fechas de entrega, serían uno de los mayores objetivos a combatir por Jim Shooter, que logró disminuir su número contratando nuevos artistas para la editorial.

También, y para poder llegar a las fechas de entrega, Jim instaurará la utilización del FEDERAL EXPRESS, que es un tipo de correo de mayor rapidez que permitirá a aquellos artistas que no vivan en New York la entrega de su trabajo con más antelación y que, por extensión, dará a éstos mayor tiempo para la realización de sus trabajos.

De todas formas, los títulos continuaron llegando tarde a las fechas de entrega. Frecuentemente el poder llegar a tiempo traía de cabeza a los ar-

> **“ A partir de ahora podrá decirse que el "Editor in Chief"(Jim Shooter)editará a los editores ”**

> “La experiencia de la venta directa es todo un éxito ya que, siendo un comic que sólo se vendía en las tiendas especializadas, vendió la gran cantidad de 400.000 ejemplares”

tistas e impresores al intentar conseguir que los comics salieran al mercado en la fecha debida. Para intentar subsanar todavía más este problema, en algunos casos, los comics serán entintados por grupos de artistas para conseguir acabarlos antes de la Fecha-Tope o "Dead-Line".

Como lo llamó alguien del mundo del comic, los "Bouncing Books"(refiriéndose a esos comics que ténian varios entintadores) fueron una práctica de Jim Shooter para evitar el retraso de muchos de los títulos Marvel. Esto provocaba el que Jim llamase a la imprenta después de que el comic les hubiese sido entregado, para que se hicieran cambios en el arte o en la historia debido a la cantidad de personas que perticipaban en ellos.

SOLO ANTE EL PELIGRO

Estamos en la primavera de 1980.Tras dos años en los que Jim ha estado reorganizando Marvel, y creando una nueva estructura editorial, y una vez asentado en la "casa", la persona que le apoyó y ayudó a acomodarse en su nueva situación, STAN(THE MAN)LEE, deja las oficinas de Marvel en New York para trasladarse a Los Angeles(California).

Allí, en los "Hollywood studios", Stan desempeñará la particular tarea de contribuir a ayudar en la creación de películas y series de televisión sobre personajes Marvel.

(Inciso)Una de las actividades más populares de Stan en los "comic-books" Marvel fue la "Stan´s Soapbox"(La Jabonera o La Caja de Jabón de Stan). Esta "Soapbox" era, y sigue siendo, una especie de artículo personal(a manera de plataforma o púlpito); en él Stan resaltaba algún aspecto en especial de la actualidad del comic Marvel o que estuviese relacionado con él. Este artículo estaba siempre encuadrado dentro de la página del "Bullpen Bulletin", que más o menos significa: Boletín en el Corral de los Toros. Esta página, que era publicada todos los meses dentro de los "comic-books" Marvel, explicaba mensualmente las noticias de la "casa" y las relacionadas con ella.

Con su traslado a California, Stan deja de escribir su "Stan´s Soapbox" y por extensión también desaparece la página del "Bullpen Bulletins", apareciendo la última de esa serie en Mayo de 1980. Aunque la desaparición no sería muy larga.(Fin del Inciso)

1981 - EL AÑO DE LAS «DIRECT SALES»

El siguiente, y más general, de los proyectos de Jim Shooter fue el de "obligar" al comprador de comics, en mayor o menor medida, a frecuentar las tiendas especializadas("Comic Shops"), a las que, por otra parte, hasta ese momento había estado poco habituado.

Y qué mejor forma de propiciar esto, que la de crear colecciones que sólo se vendieran en este tipo de tiendas. Quedaba claro que llevando al comprador a dichos establecimientos se le podría crear una atmósfera más apropiada para que, en primer lugar, comprara más y,en segundo lugar,pudieran presentársele mejor aquellos nuevos comics que Jim tenía en mente.

Indudablemente, el coleccionista se sentiría más motivado en ese tipo de ambiente que en el que podría encontrar en un supermercado, cafetería o comercio parecido("Newsstands"), junto a la última revista de cotilleo socarrón o cualquier otro tipo de publicación al uso. Ejemplos orientativos son por ejemplo, la cafetería que aparece en el Nº 129 de X-MEN o el autoservicio que aparece en la película ROBOCOP. Esos dos establecimientos son : "Newsstands". En cambio, a las colecciones que sólo se podían comprar en tiendas especializadas("Comic Shops"), o por suscripción directa a Marvel se las llamó colecciones de"Direct Sales" (Venta Directa).

De esta manera, con la aparición en diciembre de 1980 del Nº 1 de la colección DAZZLER, y de forma experimental, Marvel pondrá por primera vez en funcionamiento el sistema de Venta Directa, retornando en el Nº 2 al sistema normal por ser un comic de ésas caracteristicas y pensado desde un principio para la venta en"Newsstands".

La experiencia es todo un éxito ya que, siendo un comic que sólo se vendía en tiendas especializadas, venderá la atractiva cantidad de 400.000 ejemplares.

Esto sólo será el principio, ya que el "invento" se consolidará, no con un sólo número de forma especial, como

en dicho caso, sino que cuajará diez meses más tarde(octubre de 1981), con la transformación ese mes de dos colecciones - KAZAR y MOONKNIGHT - y una más el mes siguiente - MICRONAUTS -, a esta nueva fórmula de venta al público. Y lo he calificado de transformación, pues estas colecciones con el cambio que experimentan, aumentarán su número de páginas de 22 a 32, por lo que no tendrán publicidad (excepto algún anuncio sobre algún proyecto Marvel). Además, también pasarán a tener "Mando paper"(calidad de papel superior a la habitual), aunque, como es lógico, también aumentarán de precio, pasando de 60¢ a 75¢. Decir por último que la transformación fue posible después de que James E. Galton (Presidente de Marvel) recibiera la recomendación de Michael Z. Hobson (Vice-Presidente de publicaciones, que ingresó en el puesto en enero de 1981 cuando Stan se trasladó definitivamente a la Costa Oeste).

LA NUEVA FILOSOFIA DEL COMIC-BOOK

El siguiente paso fue crear una colección que ya desde su comienzo fuese "Direct Sales"; esta revista sería MARVEL FANFARE.

El nombre de la revista es a causa de que en ella se presentarán historias de los "Fan Favorites", es decir, de los creadores favoritos de los Fans introduciéndose también en sus páginas algunos de los personajes más populares de Marvel. Aunque en el nombre va también implícito el propio significado de la palabra, que es: encuadernación elegante y distingida(vistosa).

MARVEL FANFARE, verdadero "comic-book" de lujo, reunía en sus comienzos trabajos dispersos y, en su mayor parte, no creados específicamente para la revista, aunque la historia sobre la Tierra Salvaje, aparecida en sus cuatro primeros números, sí que lo fuese. También era normal la aparición en ella de buenos artistas, tanto noveles como ya consagrados.

La revista será bimensual, tendrá papel blanco satinado de lujo ("glossy white paper"), y ausencia total de publicidad. Por ello tendrá, lógicamente, 32 pags. dedicadas (salvo algún anuncio de la "casa") exclusivamente al comic (como se puede ver, en su base es igual a los anteriormente transformados para la Venta Directa). General-

> **"** En MARVEL FANFARE el nombre de la revista es a causa de que en ella se presentaran historias de los "Fan Favorites", es decir, de los creadores favoritos de los Fans **"**

(Izquierda) Portadas de DAZZLER Nº 1 y KAZAR Nº 10, producidas por Bob Larkin y Brent Anderson respectivamente. Tienen como característica principal una gran eficacia, sobre todo en la de KAZAR que, aunque no muestra un dibujo muy perfeccionado, la disposición de los personajes le dan una gran calidad global.
(Arriba) Portada del Nº 1 de MARVEL FANFARE realizada por Michael Golden, que me parece ciertamente desequilibrada hacia la parte de arriba. MARVEL FANFARE, un concepto de Al Milgrom, en el que Jim situaría su "Shooter's Page". De esta manera, sus comentarios e ideas quedarían expuestos tanto aquí como en el "Bullpen" o el MARVEL AGE. Más no se puede pedir.

“ Los propietarios de las librerías de venta directa son pequeños capitalistas que no pueden mantener grandes "stocks", por lo que necesitán mucha seguridad en la venta de un comic ”

mente estará compuesta de dos historias (una principal y otra secundaria o de "Back-Up"), o de sólo una historia a la que se añadirá al final un porfolio de artistas más o menos conocidos.

No hace falta decir que el precio será mayor,- 1.25 -(el doble que el de los "comic-books" normales de la época), si bien es necesario destacar su auténtico récord de estabilidad en el precio, ya que aunque se efectuó una subida después del año de su aparición, quedando a 1.5 $, no registró ninguna otra subida en los más de cinco años que van desde su aparición, hasta Marzo de 1988, donde ha quedado fijado su precio en 1.95 $.

El editor será Al Milgrom, una de las "manos derechas" de Jim, quien consiguió con este trabajo (en la faceta de editor) una de las pocas cosas que ha hecho hasta ahora de una calidad aceptable, destacando también su habilidad para las caricaturas (que es para lo que realmente se adapta su dibujo), y su buen sentido del humor, que materializa en las historietas que dibuja al principio de cada número y que sirven para la presentación del mismo.

CARACTERISTICAS DE LAS «DIRECT SALES»

Pero no todo es de color de rosa en el mercado de las ventas directas. Uno de los problemas más grandes con los que se enfrenta Jim, es que la mayoría de estos libreros ("Comic-Shops"), son pequeños capitalistas que, por tanto, no pueden mantener grandes "stocks" en sus tiendas, por lo que necesitarán mucha seguridad en la venta de un comic.

Para lograr esto, Jim Shooter potencia los enlaces y "crossovers" entre colecciones (que dan mayor seguridad en su venta), e iguala la producción mensual de los comics para que no haya grandes altibajos en la cantidad que produce Marvel todos los meses.Shooter (según comentaba) sentía que estaba trabajando con ellos ("Comic-Shops") de diferentes formas para ayudarles a crecer.

A Shooter le gusta la inmediata reacción del mercado y la mayor precisión que obtiene a la hora de evaluar las ventas, y comenta además : "los clientes están olvidando,cada vez más, que ellos compran un "comic book" por una pequeña parte de él (tal y como puede ser, por ejemplo, su artista favorito), y que ellos perdonarán un mal guión con tal de comprar un comic que contiene el trabajo de un artista. No intenté planear ninguna diferenciación con el material del mercado directo, sólo intenté que comprendiesen ("Comic Shops"), que en el mercado directo ellos (clientes) podían comprar un comic por una faceta u otra".

LA CONSAGRACION

En Abril de 1981,será cuando Shooter realice su primer "Bullpen Bulletins", según nos cuenta él mismo, debido a las muchas cartas recibidas. La falta de tiempo fue, también según Shooter, la causa principal para que Stan la deje a principios de 1980.

Así, después de una año de la desaparición del "Bullpen", Jim Shooter tomará las riendas del mismo. Pero en vez de escribir una "Jim´s Soapbox", plasmará las noticias del mes en forma de pequeños comentarios individuales entre sí, firmados por él e incorporando una vez más en la nueva etapa, la "Checklist", lista completa, que enumeraba cada uno de los comics Marvel aparecidos ese mismo mes, y que antes, tras la desaparición del "Bullpen", habia sido introducida en la página del correo. Además, y como novedad, se incluía el "Hipe Box", especie de escaparate en el que se resaltarían las novedades más importantes con relación a la "Checklist". Como dijo Jim Shooter en el primero de "sus" "Bullpens Bulletins" : "¡Si preguntabais por él, aquí lo teneis!".

La página se editará sólo dos meses seguidos (Abril y Mayo), para interrumpirse de nuevo por espacio de cinco meses, y retornar en octubre del mismo año (1981), para continuar su aparición regular hasta ahora.

INCENTIVOS

Es también en este año cuando Jim Shooter crea (justo un año después que Pacific y DC), el Plan de Incentivos, y que será el nombre que recibirán en Marvel los "royalties" que se pagarán a los artistas según el número de comics que vendan de los respectivos ti-

Página siguiente: MARVEL GRAPHIC NOVEL Nº 3, protagonizada por Dreadstar y que, naturalmente, posee una portada realizada por Jim Starlin en 1981. Fíjate en el fondo de la portada donde podemos apreciar otro rostro de Vanth Dreadstar y otro de gato.

También será Shooter el que modificará este Plan de Incentivos, reduciendo entre un 10 y un 15% los "royalties"de aquellos creadores de muchas series, mientras que a la vez incrementará los incentivos de aquellos pocos títulos que llegaban o superaban las 175.000 copias vendidas.

Y aunque es cierto que DC lo hizo antes que Marvel, también es cierto que Marvel (es decir Shooter) pagaba más que DC.

Con la edición del MARVEL FANFARE (Diciembre 1981), acaba un año en el que Jim empieza a mostrar sus ideas y en el que éstas, a su vez,comienzan a surtir efecto, cosechando los beneficios de su política. Un dato que lo corrobora es la venta de 4.641.924 ejemplares, tan sólo en el mes-base de Junio de este año 1981. Es el principio...

1982 - EL AÑO DE LA GRAN EXPANSION

El año 1982 prometía ir más allá, y con lo primero que nos obsequiara Shooter será con las MARVEL GRAPHIC NOVELS.

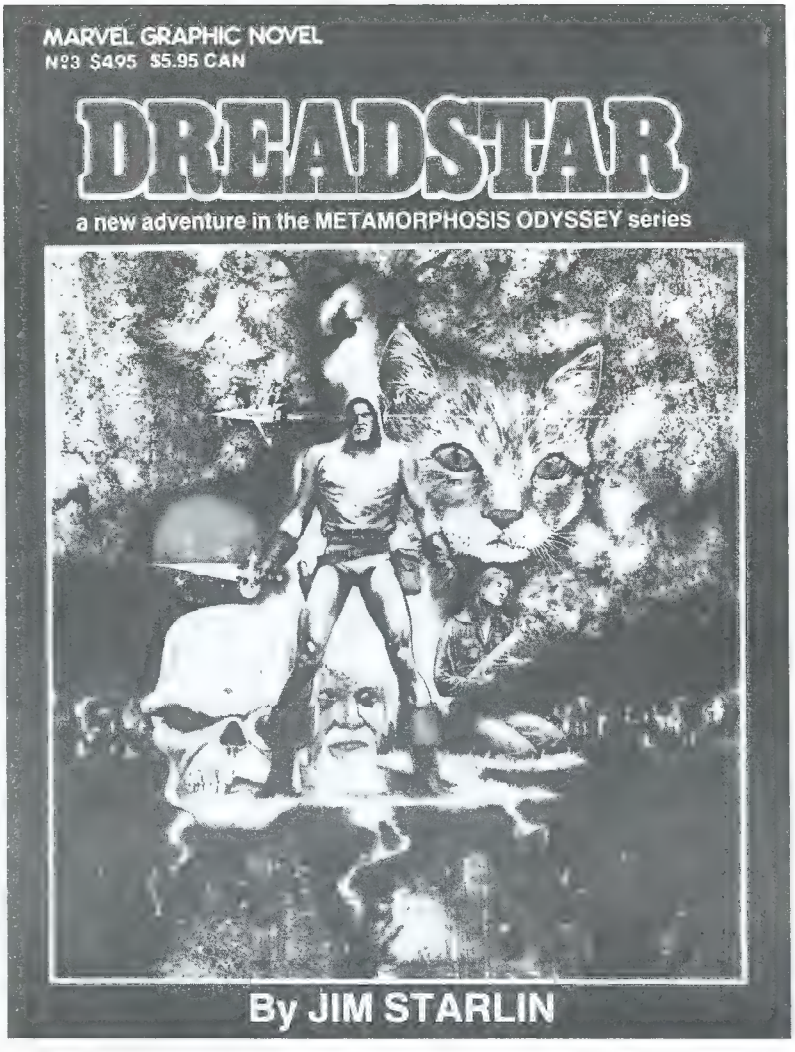
Aparecidas en las primeras semanas del año, las M.G.N. no serán una innovación desde el punto de vista editorial, pero sí desde la perspectiva de mercado, ya que éstas no son otra cosa que la adopción de la fórmula de los álbumes Europeos al mercado Marvel, aunque con la gran diferencia de que las M.G.N. NO REPITEN MATERIAL YA PUBLICADO,sino que presentan comics que por su naturaleza necesitan de ese sistema en la edición (salvo en contadas excepciones en las que la calidad justificaba plenamente su reedición en M.G.N., como por ejemplo: ELRIC THE NECROMANCER y MARADA THE SHE-WOLF).

La edición será en papel blanco satinado de lujo (Glossy White Paper, al igual que el MARVEL FANFARE), con un número variable de páginas – entre 48 y 64 – y lógicamente un también variable precio que oscilará entre los 4.95 y los 6.95$ en un principio, aunque últimamente la cosa se ha disparado hasta tal punto que una de las últimas M.G.N., con Iron Man como personaje protagonista, titulada CRASH y realizada por computadora, ha salido a la venta con un precio-portada de 12.95$. Buena justificación la de "la computadora" para doblar su precio.

La primera en aparecer será, lógicamente, "THE DEATH OF CAPTAIN MARVEL", ya que al ser un proyecto pensado con cierto tiempo, estimaron oportuno el comenzar la edición de este formato con tal evento, de forma que el "experimento" supusiera un riesgo mínimo, algo muy típico en la "Politica-Shooter". Tal fue el éxito, que se convirtió en el álbum más vendido del país en los primeros meses del año, teniéndose que llegar a imprimir hasta cuatro ediciones del mismo en este año.

A "THE DEATH OF CAPTAIN MARVEL" (M.G.N. Nº 1, Enero 1982), siguió "ELRIC : THE DREAMING CITY" (Nº 2, Marzo 82), para editar "DREADSTAR"(Nº3 Julio 82) y "THE NEW MUTANTS" (Nº 4, Septiembre 82), que serían las presentaciones de dos nuevas colecciones en Epic y Marvel respectivamente.Esta fue someramente y en un principio la mecánica de la colección para, una vez

> “Con la edición de MARVEL FANFARE(Diciembre de 1981), acaba una año en el que Jim empieza a mostrar sus ideas y en el que éstas, a su vez, comienzan a surtir efecto, cosechando los beneficios de su política editorial”



> “La Novela Gráfica de los X-Men estaba, en un principio, pensada para que fuese dibujada por... ¡Neal Adams!, pero ciertos problemas con Shooter impidieron que este la realizara”

afianzada en el mercado, ir incluyendo material diverso y de muy desigual calidad, haciendo desaparecer al mismo tiempo la numeración que se llevaba desde el principio, con lo que se pretendía destacar la individualidad de cada obra.

Para el Nº 5, (Enero 1983) se eligió una interesante historia de los X-MEN, guionizada por Chris Claremont (¡of course!) y dibujada por... Brent Anderson.

Es aquí donde comienza el problema, y donde topamos con una de las constantes más peliagudas de la vida profesional de Jim Shooter en Marvel : la de "enemistarse" con los artistas, sobre todo con los más importantes, que son, en definitiva, los que menos tienden a "pasar por el aro". Y es que la "Graphic Novel" estaba en un principio pensada para ser dibujada por...Neal Adams...

Sí...yo también me he imaginado a veces el resultado que hubiese podido salir de dibujarla Neal Adams. Pero ciertos problemas con el "Gran Jefe" referentes a disputas sobre el contrato, hicieron que no sólo no dibujara esta M.G.N. (que hubiese sido su primer trabajo regular en años), sino que Neal se desentendería total y definitivamente de Marvel.

EL Y LOS CREADORES

Esto, como ya os podeis imaginar, no fue un hecho aislado, sino una desagradable constante, que se ha repetido demasiadas veces en su carrera como Editor en Jefe de Marvel.

El que suscribe este artículo piensa que, en un momento dado, cualquier editor puede discrepar con un artista. Sin embargo,se percibe claramente que el verdadero problema de Jim Shooter fue el no tener ese tacto especial que deben tener los Editores para con los Creadores, de forma que esas situaciones no llegen a producirse nunca. Como dijo Chris Claremont en cierta ocasión "¡No es lo que dice, sino cómo lo dice!"...

Haciendo un poco de historia podemos observar que uno de los primeros altercados lo tiene poco tiempo después de entrar en Marvel con Roy Thomas, uno de los mejores guionistas de Marvel al que se deben,entre otras cosas, gran cantidad de buenos números de Conan, la original X-Men, y los Fantastic Four, y que se fue de Marvel precisamente por unas"desafortunadas" declaraciones realizadas por Shooter.

Algún tiempo después también tuvo un especial enfrentamiento con Jim Starlin, y que aquí no voy a explicar por estar perfectamente expuesto en el artículo final, publicado por Ed. Forum en el Nº 1 de la versión española de DREADSTAR y firmado por el propio Jim Shooter. Sólo hay que leer entre líneas.

Otra de estas "diferencias de opinión" la tendrá con Doug Moench y Gene Day, que por aquellos días (Otoño de 1982) estaban realizando los guiones y dibujos, respectivamente, de MASTER OF KUNG FU (habían terminado el Nº 118, hacia pocos dias). La serie no vendía excesivamente, ya que los tiempos en que los comics de Artes Marciales triunfaban en el mercado habían pasado. Por esta razón Jim habla con Gene y Doug, comunicándoles sus nuevos planes para revitalizar la colección. Planes que se centran en la desaparición (muerte) de algunos de los personajes y en el cambio drástico de otros. Esto no gusta a Doug ni a Gene, que prefieren a Shang-Chi en el bando de los "buenos", y que al no ponerse de acuerdo con Shooter dejan la compañia. La serie será cerrada definitivamente en el Nº 125. Verdaderamente, Jim intentó hacer como Director Creativo lo que creyó necesario para revalorizar la colección, aunque también es cierto que nunca tuvo que haber dejado marchar a estos dos grandes profesionales.

Ilustración de Sang-Chi dibujada, como se puede apreciar en la firma, por Gene Day. Esta sería una de las últimas colecciones regulares que realizaría éste antes de fallecer.

Poco después vendría el gran problema con el "crossover" con DC de The Avengers/JLA, el cual le valío su enemistad con Marv Wolfman y George Perez. También es necesario anotar la diferencia de planteamientos que tuvo, más adelante, con Fred Hembeck por su trabajo en FRED HEMBECK DESTROYS THE MARVEL UNIVERSE.

Y para acabar con algunos de los más importantes enfrentamientos, tenemos el, de sobras conocido,"affaire" con John Byrne, que produjo la marcha de éste a DC al no transigir Jim en que simultaneara trabajos para las dos compañías, aunque también tuvo algo que ver el problema con el renacimiento de Jean Grey y las "diferencias" que mantuvo en la serie HULK con su editor, por aquellas fechas, Dennis O´Neil. Pero es que, en realidad, Jim Shooter "no podía" proceder de otra manera; él tenía su propia forma de hacer las cosas, él tenía sus propias leyes, las "Shooter´s Laws".

LAS LEYES DE SHOOTER

*Primera Ley del Juego Limpio: Nadie trabaja gratis. Quienquiera que haga cualquier trabajo asignado por un Editor de Marvel será pagado justamente. Sin excepciones.

*Segunda Ley del Juego Limpio: El tiempo de los Creadores es valioso. Si nosotros derrochamos parte de él, se lo tendremos que pagar bastante bien.

*Tercera Ley del Juego Limpio: Todo el personal creativo será correctamente tratado y de forma ecuánime. No habrán sistemas de castas (sin élites, ni especiales privilegios y ventajas con respecto al resto de los Creadores). Toda persona tiene iguales derechos. Los Editores harán sus juicios creativos (de valor), basándose en los trabajos de los Creadores, nunca a partir de sus nombres o reputación. Ninguno "merece" derechos especiales o privilegios.

Hasta aquí, las relacionadas con lo que antes comentaba, aunque dado lo "peculiar" de las mismas, apuntaré algunas más:

*Primera Ley del Correo: Todo el correo debe ser abierto y leído por la persona a la que va dirigido. Sin excepciones.

*Segunda Ley del Correo: El correo de lectores y fans será tratado con interés y respeto. Esas cartas provienen de la gente para la que nosotros trabajamos. Ellos son nuestros jefes.

*Ley del Trato Personal con los Lectores y Fans: Esto debe hacerse tan a menudo como sea posible, en Convenciones (que son el nombre que reciben los Salones del Comic en E.E.U.U.), tiendas de comic o en cualquier otro lugar. De nuevo, se trata de que nosotros trabajamos para esa gente y ellos tienen que ser tratados en concordancia a esto.

*Ley de la Creación de Comics: No hay reglas que gobiernen o limiten la creatividad. No hay nada que "deba" hacerse. Todo es posible. Si algo funciona, funciona. Y si no funciona, nunca digas que puede funcionar. Hay un camino, y es el intentarlo todo.

Y después de esta "pequeña" relación de leyes y "desavenencias" editoriales más o menos significativas (más que menos, por supuesto), sigamos con la cronología que, en mayor o menor grado estamos siguiendo...

LAS SERIES LIMITADAS

Poco después de la aparición de las primeras MARVEL GRAPHIC NOVELS, y tan sólo dos meses después, hacía su aparición en el mercado, en Marzo de 1982, una de las fórmulas más interesantes de editar comic que Marvel ha puesto en práctica durante mucho tiempo: las LIMITED SERIES. Y aunque sería DC la primera en probar el sistema, fue realmente Marvel su definitiva precursora, y también la que lo normalizó y extendió dentro del mercado editorial, dando por ello, la sensación de ser también la compañía que las originó.

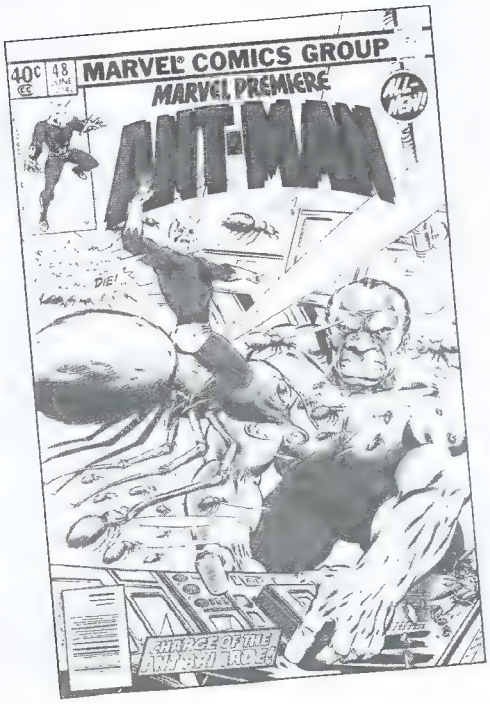
Hasta el momento de la aparición de las Series Limitadas en el mercado, existían en la línea de Comics Marvel una serie de colecciones que englobaban pequeñas historias de personajes, o grupos, generalmente secundarios y que disfrutaban de menor protagonismo dentro del Universo Marvel. Es por esto, por lo que estos personajes carecían a su vez de serie propia o pertenecían a un grupo de Superhéroes (The Avengers, Fantastic Four, etc...) en el que se narraban sus historias con mayor o menor regularidad. Algunos

"*Ley de la Creación de Comics: Todo es posible. Si algo funciona, funciona. Y si no funciona, nunca digas que puede funcionar. Hay un camino que es el de intentarlo todo"

> “ La primera "Limited Serie"será el MARVEL SUPERHERO CONTEST OF CHAMPIONS, aún no publicada en España y verdadera antesala de colecciones como las "Secret Wars" ”

ejemplos podían ser:el Hombre Hormiga, la Pantera Negra, los Guardianes de la Galaxia, la Bestia,el Halcón,etc...

Normalmente estas historias no alcanzaban más de 3 ó 4 números, a veces menos, siendo enmarcadas dentro de Colecciones Genéricas como: MARVEL PREMIERE, MARVEL SPOTLIGHT, AMAZING ADVENTURES, etc...



Por su propia idiosincrasia, estas series carecían de peso específico como colección del tipo de X-MEN, THE AVENGERS, etc... La consecuencia era clara: no tenían demasiado valor entre lectores y coleccionistas, ya que cada cual sólo compraba aquellos números que más le agradaban o eran de su interés.

Toda esta situación no complace, en absoluto, a Jim Shooter...

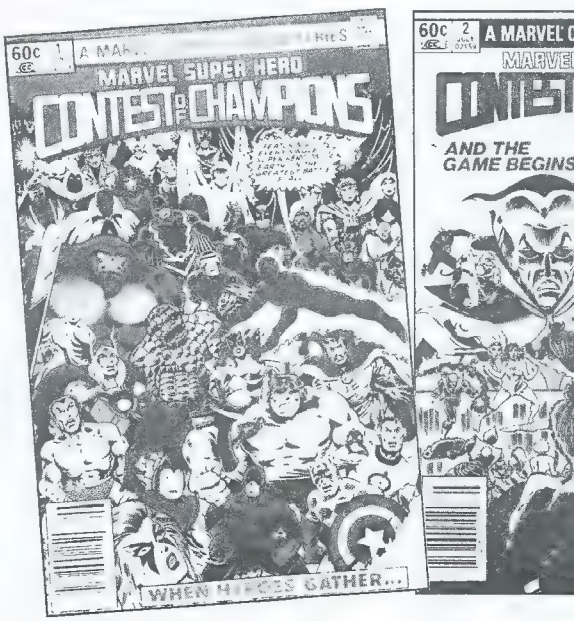
Es por esto que a la salida de las "Limited Series", Jim comentará: "Es un modo de obtener mayor atención sobre los nuevos personajes" y continúa diciendo: "Lograremos una mejor lectura de las "Limited Series" que la obtenida en tres números de MARVEL PREMIERE."

Además, este nuevo planteamiento tendrá otras ventajas con relación a las Colecciones Genéricas. Una de ellas será la de que cada nueva "Limited Serie" portará un nuevo número Uno, que siempre resulta muy atractivo, tanto para coleccionistas como para lectores en general. De esta manera el lector podrá comprárselo como prueba, al ser el primero de una colección que nunca ha visto. De tal forma que si le parece bueno, aunque sólo sea mínimamente, podría comprarse el resto de la colección, no teniendo que realizar un gran esfuerzo sabiendo que sólo tendría que adquirir tres números más (en un principio). Con esto se conseguían colecciones más compactas y que gazaban de mayor peso específico, como ya he comentado antes, "jugando" un poco, como podemos ver, con la psicología del lector.

Además, con esta fórmula se posibilita también la aparición simultánea de series de temática distinta, que anteriormente tenían que sucederse en el tiempo; ello inducía a la aparición de multitud de Números Uno que, al venderse más, aumentaban las ventas mensuales. Por tanto con el mismo material, pero con una nueva política editorial, lograrían venderse más comics.

EL CONTEST OF CHAMPIONS

La primera "Limited Serie" en aparecer será el MARVEL SUPER HERO CONTEST OF CHAMPIONS, aún no publicada en España y verdadera antesala de las "Secret Wars". En sí misma encierra una filosofía muy clara... Porque si pensamos en cuál podría ser la serie de presentación de este nuevo formato, ¿qué mejor que una en la cual apareciesen "absolutamente todos" los personajes de Marvel? He aquí, de nuevo, la Política Shooter.



Nº 48 de MARVEL PREMIERE,con portada de Cockrum/McLeod, segundo de una serie de dos que cuentan la primera historia del Nuevo Hombre Hormiga personificado por el científico Scott Edward Lang, con magníficos dibujos de Byrne y Layton.

Y "realmente" aparecen todos, aunque sólo se distinga una pequeña cantidad de ellos en la doble página habilitada a tal efecto, donde se les dará especial importancia a algunos de los nuevos personajes que tienen su campo de de acción fuera de las fronteras de los E.E.U.U. y que tienen su primera aparición en esta colección, como son: Peregrino (Francia), Talisman (Australia, nada que ver con el personaje de ALPHA FLIGHT), Defensor (Argentina), Shamrock (Irlanda del Norte), Sabra (Israel), Collective Man (República Popular China), Arabian Knight (Arabia Saudí) y, por último, Blitzkrieg (República Federal de Alemania).

Esta característica dará por tanto una visión menos "chauvinista" del Universo Marvel, mostrando también a aquellos personajes que, aún perteneciendo al Universo Marvel, no son de los E.E.U.U.

Por otra parte, estos personajes, al ser su presentación, tienen tanta importancia en la historia como los más "rookies", caso de la Cosa (el más evidente), el Angel, Hombre de Hierro, Daredevil o el Capitán America.

Pero no voy a desvelar ahora la historia; solamente decir que es una especie de continuación de la Supersaga de Michelle/Korvac y que, por supuesto, es recomendable su lectura. Añadir que también recientemente ha aparecido la historia que a su vez es continuación del "Contest" y que está incluida en el anual Nº 19 de THE AVENGERS.

Dando algunos datos sobre su creación, diré que su producción costó dos años completos. Además, y no sólo eso, sino que, originalmente fue concebida en el Invierno de 1979, pero en formato "Treasury Edition" y basada en los Juegos Olímpicos de Verano.

Pero la distribución del comic fue obstaculizada en mitad de los E.E.U.U. y por esta razón fue retirado de los Juegos, a principio de 1980.

Después de que la historia básica no pudiese ser presentada junto con los Juegos Olímpicos reales, eliminaron el enlace con los Juegos para así poder editarla "tal cual". Pero entre la creación de la historia (1979), y el momento actual (1982), han pasado muchas cosas en la Historia del Universo Marvel, por lo que el comic necesitó ser completamente actualizado para que pudiese reflejar a la perfección el estado de los Superhéroes de Marvel en 1982.

Como se puede ver, la elaboración fue larga y dificultosa.

Por lo que se refiere al formato en sí, decir también que la Minicolección constará de sólo tres números de forma excepcional y sin que sirva de precedente, pues las siguientes "Limited Series" que aparezcan durante algún tiempo serán de cuatro números.

Posteriormente, y llegados a un punto de éxito generalizado, esta extensión de cuatro|4| ejemplares(WOLVERINE, HAWKEYE), ampliaría sus márgenes hasta los seis|6| números (LONGSHOT), y los doce|12| números, en el caso de las más largas (ETERNALS,SECRET WARS,...), llegando al extremo de flexibilizar la extensión de ellas, hasta el punto de adaptarla a las situaciones específicas, como por ejemplo la del PUNISHER (cinco|5| números),por problemas con el equipo artístico, o la SECRET WARS II (nueve|9| números), por razones de "marketing" editorial.

Una vez finalizado el "Contest" (Junio 82), comienza ya de una forma regular la aparición de las "Limited Series". La primera en hacerlo, con sólo unos días de diferencia respecto a la segunda (pues las dos aparecieron el mismo mes de Junio), será la de HERCULES, y luego la de WOLVERINE. A estas dos le seguirían la de VISION/SCARLET WITCH (Agosto 82),

"Recientemente ha aparecido la continuación a la historia del MARVEL SUPER HERO CONTEST OF CHAMPIONS en el anual Nº 19 de THE AVENGERS"

Portadas del MARVEL SUPER HERO CONTEST OF CHAMPIONS, realizadas por J.R.Jr./Babyface (es decir John Romita Jr./Bob Layton) para los Nºs 1 y 2, y Hannigan/Milgrom para el Nº 3.

“También es en este año 1982,y siguiendo con el relanzamiento de que son objeto este tipo de números, cuando sale a la venta, en Octubre, el HULK/BATMAN TREASURY EDITION”

RED SONJA (Agosto 83) y HAWKEYE (Septiembre 83), el resto, naturalmente, es historia...

Las "Limited Series" serán, en definitiva, el elemento moldeable, que permitirá a Jim Shooter editar cualquier tipo de comic sin estar por ello sujeto a las características de las Colecciones Genéricas. Esto le creará nuevas y especiales posibilidades.

LOS «CROSSOVERS» CON DC

A principios del Verano de este año 1982 (Julio), sale a la venta una nueva coproducción en forma de"Crossover" entre Marvel y DC:el X-MEN/TEEN TITANS SUPERSPECIAL. Será el ultimo...

El primero de estos "Crossovers", editado en 1976 había sido el SUPERMAN/SPIDERMAN TREASURY EDITION, teniendo como antagonistas al Doctor Octopus y a Lex Luthor. Este primer número, se convierte en un "oasis en el desierto", hasta que el 28 de Abril de 1981 (cinco años después) aparece un nuevo "Crossover" de SUPERMAN/SPIDERMAN -ya con Jim Shooter como Editor en Jefe (y guionista del número)-, al que también se le incorporan los personajes de la Masa y Wonder Woman. También es en este año, y siguiendo el relanzamiento de que son objeto este tipo de números, es cuando sale a la venta, en Octubre, el HULK/BATMAN TREASURY EDITION. Los tres números son editados en formato gigante (24,5 x 34 cm.), de ahí la calificación de "Treasury". Más adelante el formato es cambiado a tamaño normal,quizá para normalizarlo dentro de la medida

"standard" del "comic-book",y si antes eran "Treasury" ahora, al cambiar de tamaño, se llamarán "Superspecials", un calificativo más rimbombante, si cabe, pero también más apropiado.

Jim Shooter no para. Quiere explorar cualquier posibilidad o alternativa de nueva edición en Marvel, aunque ésta tenga que pasar por la colaboración con DC. De esta manera es proyectada para el año 1982 o principios de 1983, la salida al mercado de dos nuevos "crossovers" entre las dos compañías: el ya mencionado X-MEN/TEEN TITANS SUPERSPECIAL y el THE AVENGERS/JLA SUPERSPECIAL; pero mientras el primero llegaba a ver la luz, el segundo ni siguiera llegaría a ver la oscuridad.

La causa se funda principalmente en la negación y el rechazo casi sistemático por parte de Jim Shooter de los Plots mostrados por Marv Wolfman de parte de DC.

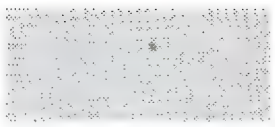
La principal causa aducida por Jim fue la de considerar incorrecta (en los Plots presentados) la forma en la que eran utilizados algunos personajes de los Vengadores.

Varias de estas incorrectas utilizaciones (que,según Jim, le fueron aducidas por Mark Gruenwald y Roger Stern, editor y guionista respectivos de THE AVENGERS), son las siguientes:

-El Hombre Hormiga no podía ser incluído en el guión ya que él no era un vengador.

-Mercurio (Quicksilver), debe venir desde Attilan, donde vive, que está situada en la Luna.

-El martillo de THOR no puede seguir



“ Jim Shooter no para. Quiere explorar cualquier posibilidad o alternativa de nueva edición en Marvel, aunque esta tenga que pasar por la colaboración con su compañía competidora, DC ”

un rastro a través del tiempo. Este ha perdido todas las habilidades, semejantes a la de volver atrás en el tiempo.

-Ojo de Halcón está casado, un dato que debía ser mencionado en la escena con Canario Negro.

-La Visión demuestra emociones, cuando él no puede ser afectado por el "Shiva Egg",dado que él no es biologico, y por tanto no tiene emociones.

-La carrera de Mercurio/Flash es ridícula, ya que Flash corre a la velocidad de la luz y Mercurio no puede igualar ni la velocidad del sonido. Tal vez Flash podría correr con Capitán Marvel II que puede llegar a la velocidad de la luz en su forma energética.

-Mercurio tampoco estaría en condiciones de ayudar a Flash a energetizar la plataforma interdimensional en cualquier forma fisica.

-Etc.Etc.Etc...

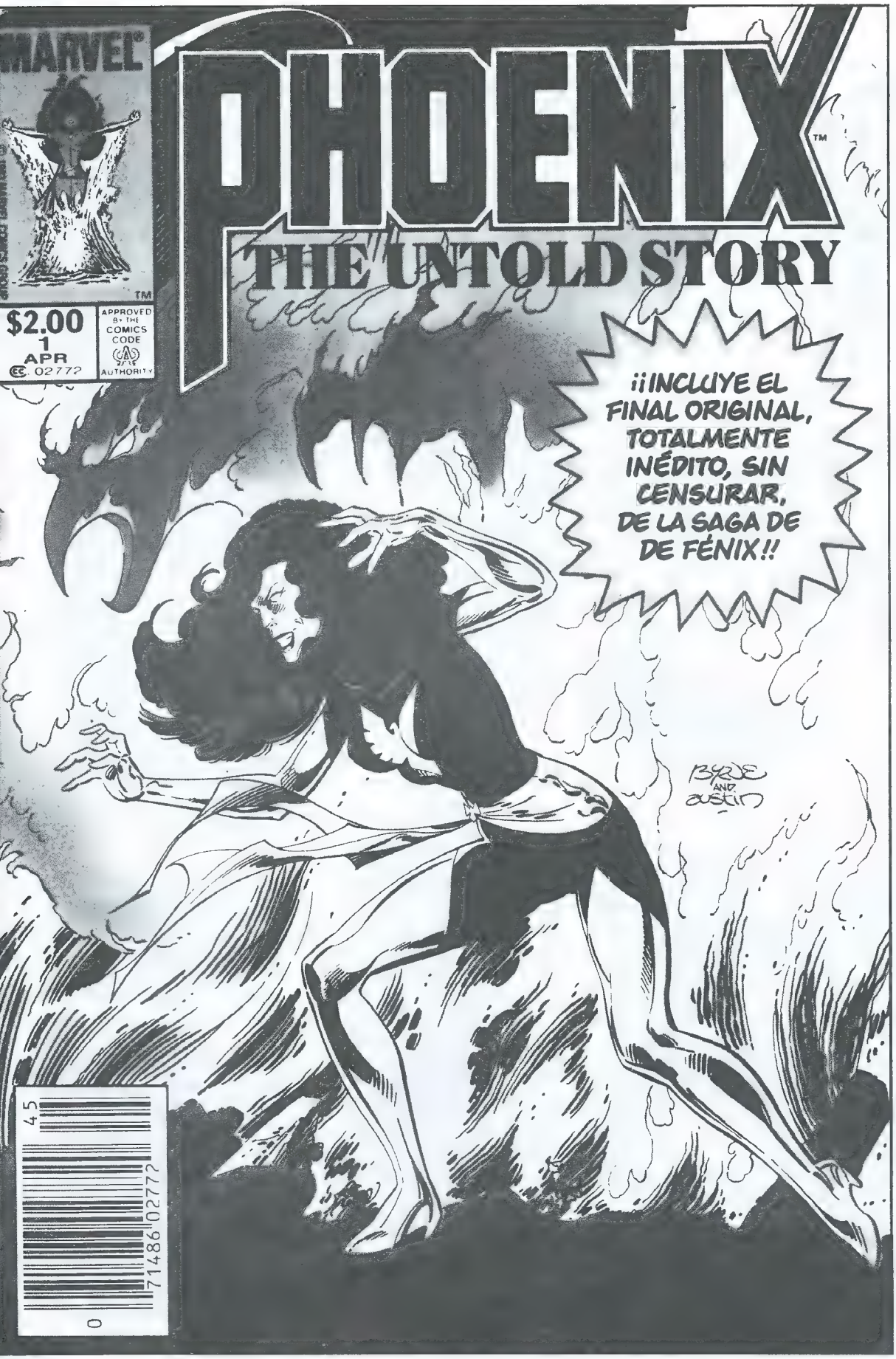
Saca tus propias conclusiones,aunque de todas formas,en seguida nos podemos percatar de que este tipo de números, por su propia naturaleza, plantean ya desde un principio situaciones problemáticas, en las que es siempre bastante dificultoso el mantener un equilibrio que pueda satisfacer a ambas compañías en su afán por obtener un mayor protagonismo de una frente a la otra.

Si nos fijamos en el primer "Crossover" ya podemos apreciar los problemas surgidos simplemente a la hora de dibujar la portada, y que obligaron a realizar varios bocetos de la misma para que así los dos personajes tuvieran una igual preponderancia en ella.

Pero es en esta última coproducción donde observamos más acentuada dicha problemática, existiendo un gran desequilibrio a favor de Marvel.

En primer lugar, una vez vista la portada en toda su extensión,no se percibe desigualdad aparente alguna, pero como la portada sólo se divisa en un principio por su mitad delantera, queda claro el desequilibrio que se genera a favor de Marvel por la presencia de una gran Fénix Oscura junto al Ciclope, el Profesor X y Tormenta (amén del Rondador), frente a los tres personajes DC restantes -Robin, Starfire y Wonder Girl- que no quedan excesivamente resaltados.

Aunque estas diferencias serán más claras en la edición en sí, donde nos encontramos con un hecho que, aunque puede haber pasado desapercibido, plasma con evidente claridad lo que estoy comentando. El ejemplar, aparte de la portada doble y el comic en sí mismo, posee dos lugares que cada una


MARVEL
TM
$2.00
1
APR
02772
APPROVED BY THE COMICS CODE AUTHORITY
PHOENIX™
THE UNTOLD STORY
¡¡INCLUYE EL FINAL ORIGINAL, TOTALMENTE INÉDITO, SIN CENSURAR, DE LA SAGA DE DE FÉNIX!!
BYRNE AND AUSTIN
45
0 71486 02772 0

FENIX

Bienvenidos al ESPECIAL FENIX de este Fanzine. Muchas han sido las razones que nos han impulsado a crear este encarte que consideramos, si no imprescindible,sí necesario para todo aficionado de la época Claremont/Byrne/Austin de los X-MEN y,más en concreto, de la muerte de este personaje que ha sido tan relevante dentro de la historia de Marvel.

Decir que la principal fuente de la que nos hemos provisto para confeccionar esta sección ha sido el PHOENIX THE UNTOLD STORY, con fecha-portada de Abril de 1984. Dicha publicación contenía, impresas en mejor papel y recoloreadas, las primeras veintinueve páginas del Nº 137 de la colección, con la diferencia de que incluía el final que se había planeado originalmente, junto a la entrevista que os ofrecemos a continuación.

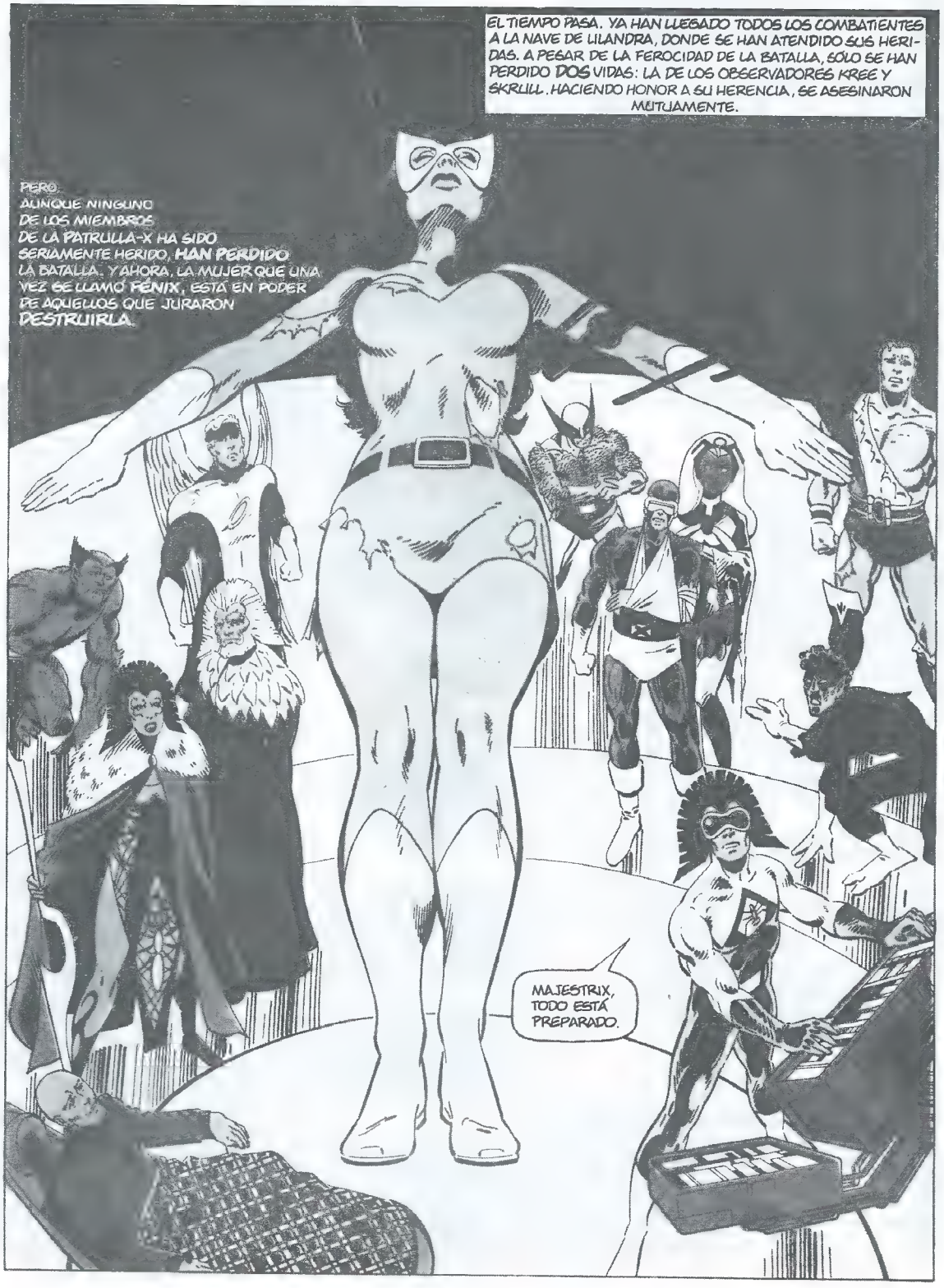
Creiamos que hubiese sido una gran pérdida para el aficionado español que este final hubiese permanecido inédito. Por esto nos hemos visto en la "obligación" de adaptarlo lo mejor que hemos podido, siempre dentro de los márgenes que nos ha permitido la reproducción.

Además de este final y la entrevista, también os ofrecemos una selección de las cartas que hemos considerado más atractivas e interesantes, una galería de las portadas correspondientes a la Saga del personaje y, para finalizar, reproducciones de viñetas que hubiesen pertenecido al Nº 138 de no haberse cambiado el final.

Esperamos que disfruteis de este encarte tanto como lo hemos hecho nosotros al elaborarlo.

CAPÍTULO TERCERO

¡RETORNO A LAS CENIZAS!


EL TIEMPO PASA. YA HAN LLEGADO TODOS LOS COMBATIENTES A LA NAVE DE LILANDRA, DONDE SE HAN ATENDIDO SUS HERIDAS. A PESAR DE LA FEROCIDAD DE LA BATALLA, SÓLO SE HAN PERDIDO DOS VIDAS: LA DE LOS OBSERVADORES KREE Y SKRULL. HACIENDO HONOR A SU HERENCIA, SE ASESINARON MUTUAMENTE.
PERO AUNQUE NINGUNO DE LOS MIEMBROS DE LA PATRULLA-X HA SIDO SERIAMENTE HERIDO, HAN PERDIDO LA BATALLA. Y AHORA, LA MUJER QUE UNA VEZ SE LLAMÓ FÉNIX, ESTÁ EN PODER DE AQUELLOS QUE JURARON DESTRUIRLA.
MAJESTRIX, TODO ESTÁ PREPARADO.

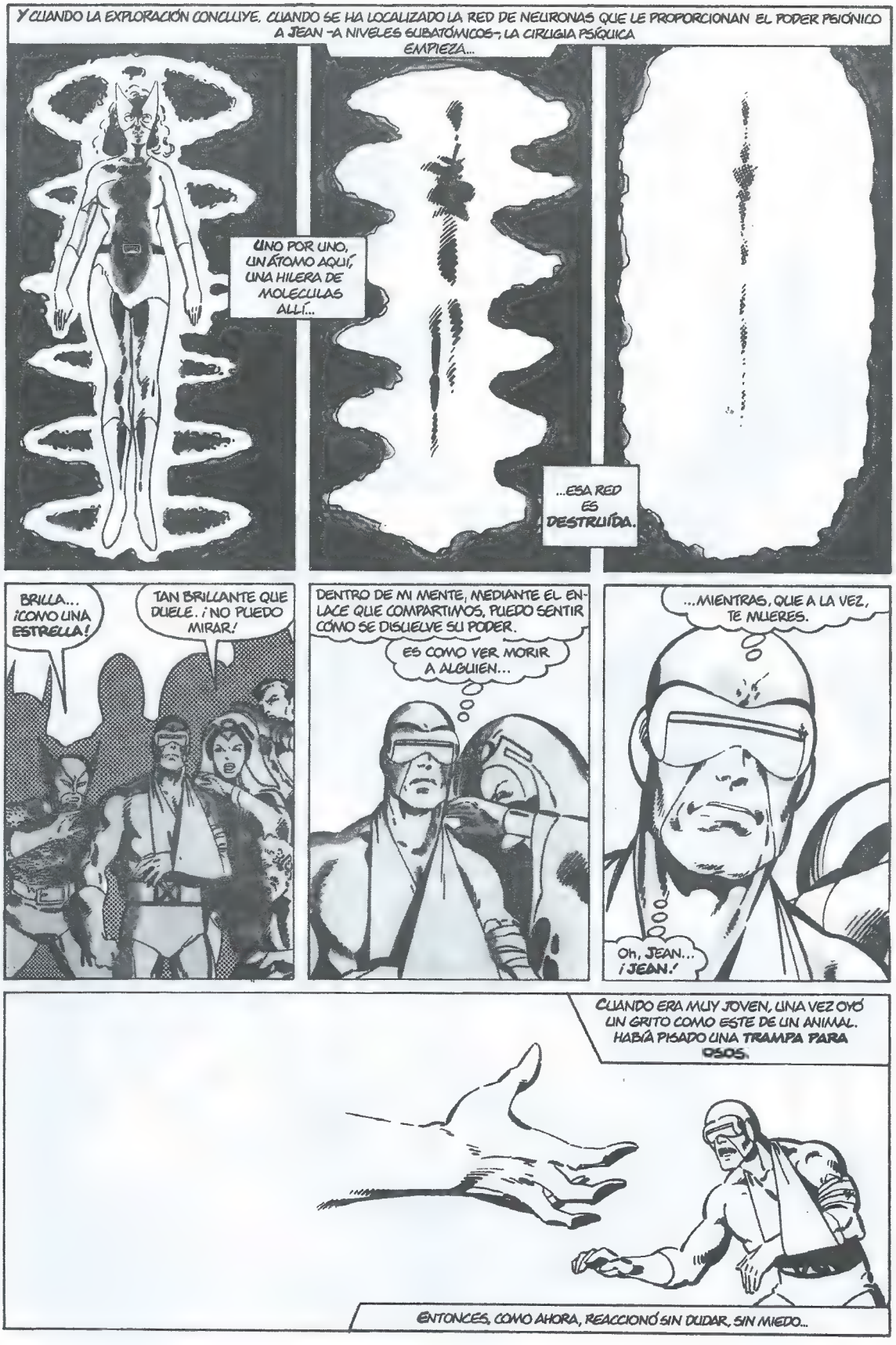
A BORDO DE ESTA NAVE ESTÁN LOS TELÉPATAS MÁS PODEROSOS DE TODO EL IMPERIO. ALREDEDOR DE JEAN GREY HAY UNOS PSI-AMPLIFICADORES QUE ALIMENTARÁN SU PODER CIENTOS DE VECES.
NO PRETENDEMOS MATARLA. NO NOS ATREVEMOS, YA QUE CONOCEMOS LA RELACIÓN EXISTENTE ENTRE LA FUERZA VITAL DE JEAN Y LAS FUERZAS PRIMARIAS QUE UTILIZÓ PARA CONTENER LA GALAXIA* MATARLA PODRÍA LIBERARLA... Y DESTRUIR EL UNIVERSO.
EN SU LUGAR, REALIZAREMOS UNA LOBOTOMÍA PSÍQUICA. ELIMINAREMOS ESAS PARTES DE SU CEREBRO QUE SON AFÍNES A SUS HABILIDADES MUTANTES. SABEMOS QUE PODEMOS HACERLO SIN RIESGO.
NUNCA MÁS VOLVERÁ A SER FÉNIX, NI SIQUIERA LA CHICA MARAVILLOSA. SE CONVERTIRÁ, ESPERO QUE PARA SIEMPRE, EN UN SER HUMANO NORMAL.
*X-MEN Nº 108 -JIM-

¿PORQUÉ NO LE ARRANCAS LOS OJOS, YA DE PASO?
VALDRÁ TANTO COMO SI FUERA CIEGA, SORDA, MUDA, RETRASADA, PARALIZADA... ESTARÍA MEJOR MUERTA.
¡NO VOY A DEJAR QUE LO HAGAS!
LOBEZNO...

SUMMERS, ELLA TE AMA... ¡MURIÓ POR TÍ! ¿VAS A DEJAR QUE OCURRA? ¡PODEMOS PARARLOS!
LO INTENTAMOS. FALLAMOS.
SCOTT...¡POR FAVOR!
DIMOS NUESTRA PALABRA, LOBEZNO.

TÚ. YO. JEAN. TODOS. NO TENEMOS ELECCIÓN.
VAMOS, LILANDRA... ¡HAZLO!
ANTES DE QUE CAMBIE DE IDEA.

TIENES ÓRDENES, TÉCNICO. EJECÚTALAS.
SE APRIETA UN INTERRUPTOR Y, CASI INMEDIATAMENTE, JEAN EMPIEZA A BRILLAR. UNA VEINTENA DE MENTES LLEGAN A LO MÁS PROFUNDO DE SU SER, CON UNA MISIÓN MUY ESPECÍFICA. SU TRABAJO ES EXTREMADAMENTE DELICADO... UN DESLIZ, UN ERROR, PODRÍA DESEMBOCAR A UN DESASTRE.

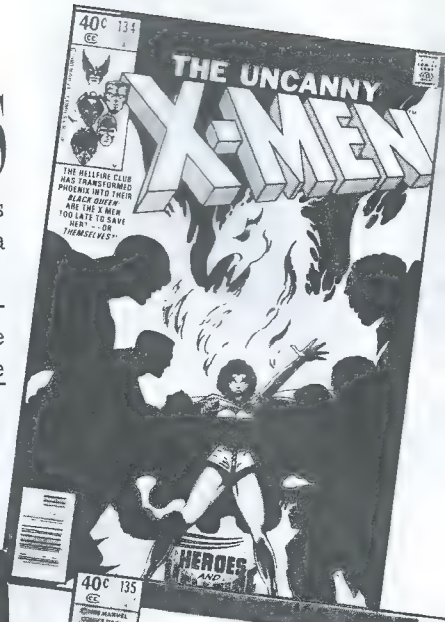

Y CUANDO LA EXPLORACIÓN CONCLUYE, CUANDO SE HA LOCALIZADO LA RED DE NEURONAS QUE LE PROPORCIONAN EL PODER PSIÓNICO A JEAN -A NIVELES SUBATÓMICOS-, LA CIRUGIA PSÍQUICA EMPIEZA...
UNO POR UNO, UN ÁTOMO AQUÍ, UNA HILERA DE MOLECULAS ALLÍ...
...ESA RED ES DESTRUÍDA.
BRILLA... ¡COMO UNA ESTRELLA!
TAN BRILLANTE QUE DUELE.. ¡NO PUEDO MIRAR!
DENTRO DE MI MENTE, MEDIANTE EL ENLACE QUE COMPARTIMOS, PUEDO SENTIR CÓMO SE DISUELVE SU PODER.
ES COMO VER MORIR A ALGUIEN...
...MIENTRAS, QUE A LA VEZ, TE MUERES.
Oh, JEAN... ¡JEAN.!
CUANDO ERA MUY JOVEN, UNA VEZ OYÓ UN GRITO COMO ESTE DE UN ANIMAL. HABÍA PISADO UNA TRAMPA PARA OSOS.
ENTONCES, COMO AHORA, REACCIONÓ SIN DUDAR, SIN MIEDO...

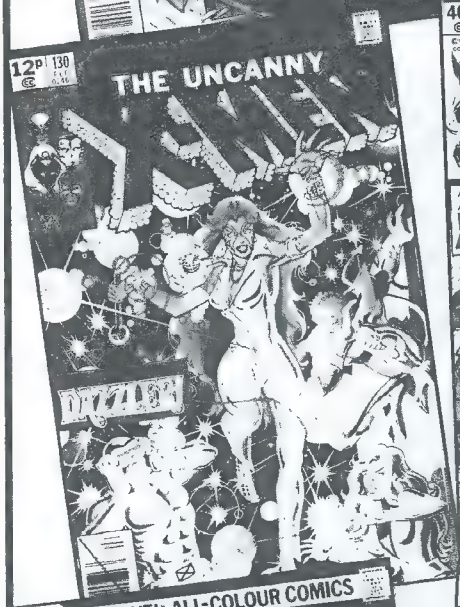
...EXTENDIENDO SU MANO HACIA LA CRIATURA HERIDA, HACIENDO LO POSIBLE PARA MITIGAR SU DOLOR.
ESTOY AQUÍ, JEAN...
...¡COGE MI MANO!
CUANDO LO HACE, SCOTT SIENTE UN PROFUNDO DOLOR, PERO A PESAR DE ÉL, NO LE SUELTA. ELLA NUNCA HABÍA NECESITADO TANTO DE SU AMOR, SU ENERGÍA COMO AHORA.
NO LE FALLARÁ.
Y, MIENTRAS ESTÁN COGIDOS, EL ENLACE QUE UNE SUS MENTES PAULATINAMENTE DESAPARECE. SIN EL PODER DE JEAN QUE LO MANTENGA...
...NO PUEDE EXISTIR.
FINALMENTE...
NUESTRO ENLACE... ¡SE FUE!
ME SIENTO TAN... VACIO. TAN SÓLO TENGO UN DOLOR HUECO... COMO SI ALGUIEN ME HUBIERA ARRANCADO EL CORAZÓN.
SI ES TAN TERRIBLE PARA MÍ ¿CUANTO MÁS SERÁ PARA JEAN? ¡SE HA DESPLOMADO EN MIS BRAZOS SIN UNA PALABRA, UN SONIDO, UN GESTO!
RESPIRA... APENAS... PERO ESO ES TODO.
SCOTT, ¿ESTÁ BIEN?
¿HAY ALGO QUE PODAMOS HACER?
¿NO HABÉIS HECHO YA BASTANTE?

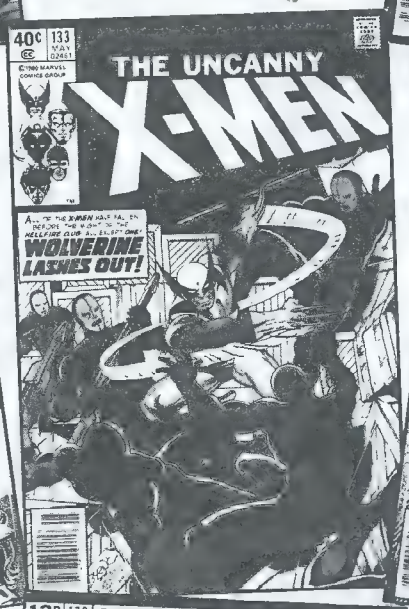
LO QUE SE HA HECHO ERA INEVITABLE, SCOTT.
NO ME DOLERÍA MÁS SI JEAN HUBIESE SIDO MI PROPIA HIJA. PERO AUN ASÍ...
...HUBIERA HECHO LO MISMO.
SÓLO... DEJANOS, LILANDRA.
NO PIDAS COMPRENSIÓN...NO DE MÍ. NO AUÍN. ES DEMASIADO PRONTO. LAS HERIDAS SON DEMASIADO RECIENTES.
VÁMONOS, PATRULLA...
ADIÓS, CICLOPE.
MIS PENSAMIENTOS...MI AMOR...SIEMPRE ESTARÁ CON VOSOTROS.
...LARGUÉMONOS DE AQUÍ.
EL DRAMA HA CONCLUIDO. LA TRAGEDIA HA LLEGADO A SU FIN.
LOS PROTAGONISTAS VUELVEN A SUS RESPECTIVOS HOGARES... LA PATRULLA A LA TIERRA Y LILANDRA AL CENTRO IMPERIAL... PARA REHACER SUS VIDAS.
HE SIDO TESTIGO DE MUCHOS CONFLICTOS, AUNQUE RARAMENTE HE VISTO TAL CORAGE, HONOR, NOBLEZA COMO LA QUE HAN MOSTRADO HOY LA PATRULLA-X
FÉNIX SIMBOLIZABA EL POTENCIAL DE LA ESPECIE, LO BUENO Y LO MALO. ELLOS LLEVAN EN SU INTERIOR SEMILLAS DE GRANDEZA. Y AL VER A LA PATRULLA-X, AMIGO...
...CREO QUE EL FUTURO DE LA HUMANIDAD PUEDE SER UNA MAGNÍFICA PROMESA DE INCREÍBLE POTENCIAL...
AFIRMACION: SOY EL REGISTRADOR.
OBSERVACION: ESTA UNIDAD NO ES ADIVINA. LA PATRULLA-X...Y LA HUMANIDAD QUE ELLOS REPRESENTAN...TIENEN SU FUTURO EN SUS PROPIAS MANOS.
OBSERVACION: OBSERVARLOS DEBERÍA SER MUY INTERESANTE.
FIN

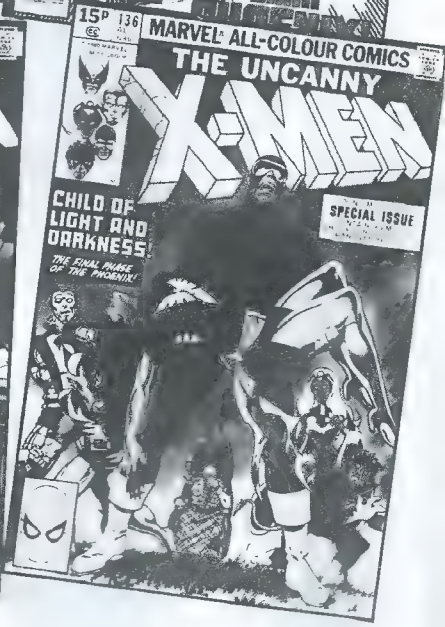
GALERIA DE PORTADAS

Las portadas que os mostramos a continuación, junto con la de la página de la derecha, pertenecen a los nueve números que formaron la Saga de Fénix. Más tarde, dichos números fueron recopilados en el X-Men Trade Paperback, bajo una espléndida portada de Sienkiewicz, que algún dia publicaremos.

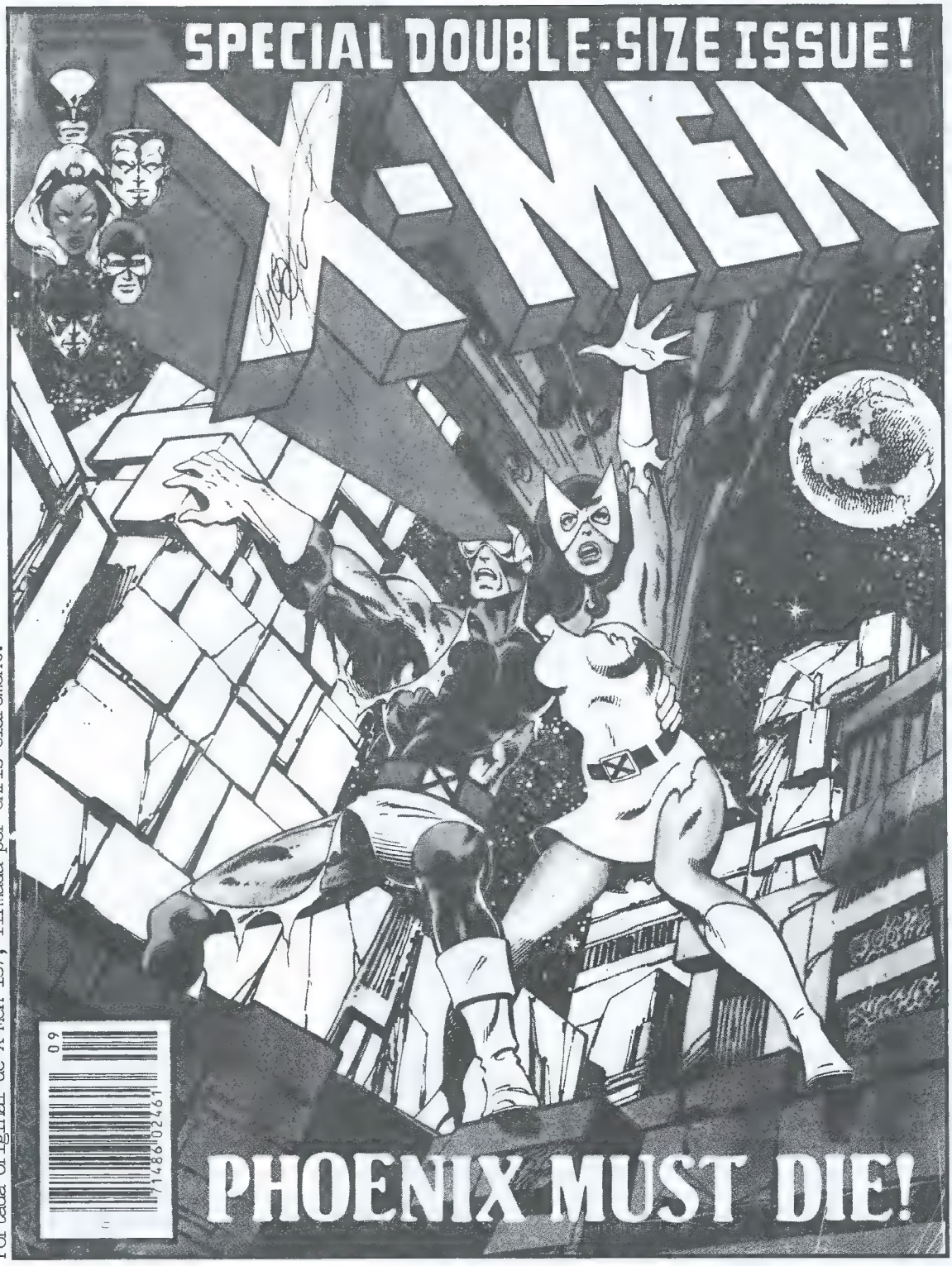

40c 134
THE UNCANNY
X-MEN
THE HELLFIRE CLUB HAS TRANSFORMED PHOENIX INTO THEIR BLACK QUEEN! ARE THE X-MEN TOO LATE TO SAVE HER - - OR THEMSELVES?
HEROES AND







las cintas de fenix oscura



Portada original de X-Men 137, firmada por Chris Claremont.

Shooter: Creo que empezaré yo porque soy el más alto. Nos hemos reunido para discutir sobre cómo se desarrolló la Saga de Fénix.

Byrne: ¡Y también a comer uvas! ¿Quién las ha traído? Venga, pasadlas. Estamos aquí para admitir que esto son cómics y que, a veces, cambiamos de ideas.

Shooter: ¡No cambiamos de ideas! ¡La muerte de Fénix es irrebocable!

Louise: Lo pretendamos o no, a veces nuestras ideas cambian.

Shooter: No es cierto.

Salicrup: En primer lugar, ¿cómo llegó a convertirse en Fénix Oscura? Ni siquiera lo recuerdo.

Shooter: Yo lo recuerdo así. Chris, tú (Salicrup) y yo fuimos a comer para discutir una loca historia que Chris tenía en la mente, en la que, en el transcurso de muchos números, Fénix iba siendo corrompida lentamente por su poder, y convirtiéndose en un gran peligro...una gran amenaza. Como esto es Marvel Comics, no iba a tratarse sólo de un truco; no iba a ser algo que se resolviese con una tontería al estilo de la Kryptonita roja o algo así. Iba a ser un cambio permanente en el personaje (realmente iba a convertirse en diabólica). Estuvimos hablando sobre el tema y se nos ocurrió una idea que nos pareció genial. Como siempre dije: "no os limiteis exclusivamente a lo discutido aquí sólo porque yo esté involucrado. Si se os ocurren ideas mejores, desarrolladlas. Me contento con saber cuál es la línea general". Entonces, supongo que seguísteis adelante, como suele hacer

Shooter: **"Me pareció que el final que se había pensado la primera vez no tenía las consecuencias suficientes dado lo que había sucedido. Para mí no era un final"**

la gente creativa, con nuevas ideas. Así, un dia que estaba leyendo las pruebas de imprenta de los X-Men... bueno, tengo que hacer una aclaración. Probablemente los lectores no lo comprenderán, pero no me leo todos los cómics antes de que vayan a la imprenta. Opino que es mejor dejar que la gente creativa (editores, artistas y escritores) hagan su trabajo sin tener la sensación de que el "Gran Hermano" está mirando por encima del hombro. Normalmente me leo los cómics una vez que ya han sido impresos, y si tengo alguna queja o comentario lo digo con el espíritu de "esto es lo que yo considero incorrecto, intenta mejorarlo la próxima vez". Creo que para el equipo creativo es un método de trabajo psicológicamente mucho mejor. Pero bueno, como estaba diciendo antes de esta breve explicación, estaba leyendo una prueba de imprenta de los X-Men en la cual Fénix destruía un planeta habitado, y no me acordaba de haber discutido nada semejante durante nuestra comida. Me chocó bastante, ya que borrar un planeta entero, y además habitado, de la faz del Universo eran "palabras mayores", y pensé que quizás por una vez debí haber mirado lo que estaba ocurriendo y enterarme de lo que estaba planeado. Por eso me dirigí a tí, Salicrup, y te pedí que me dejaras ver cualquier trabajo relacionado con los siguientes números de los X-Men. Me enseñaste un número que estaba listo para entregar al grabador, uno que estaba dibujado y escrito, y otro planeado.

Byrne: Cierto. Por entonces, tenía que haber uno a punto de entregar y otro dibujado...

Shooter: De todas formas, vi lo que le iba a pasar a Fénix en el nº 137, y no me pareció que funcionase. Pensé que no era propio de los X-Men, ya que parecía un "pegote". No me acababa de gustar cómo se resolvía la Saga. Mira, esta señora se había cargado un planeta entero, y además una nave espacial llena de gente...no sé, me desagradaba bastante. Ocurrieron un montón de cosas (lo tengo un poco confuso en la memoria), pero recuerdo que le pedí a Chris que cambiase la historia. Hablamos sobre los cambios que se podían hacer, porque mi opinión es que todo acto debe tener sus propias consecuencias. Me parecía que el final que se había pensado para la historia no tenía suficientes consecuencias dado lo ocurrido. No era un final. Creí que echaba a perder toda la historia. Terminaba con su vuelta a los X-Men que, segun me pareció, no le daban mucha importancia a lo que había sucedido. Me pareció que este modo de pensar no tenía mucho que ver con la línea que se le había dado a los personajes. Desentonaba mucho. Además, no coincidía con aquella historia

que habíamos discutido. Como he dicho antes, no pedí que me dijesen todos los detalles, pero es que lo que habían hecho eran "palabras mayores". Asi que tuvimos unas cuantas discusiones más, y Chris llegó al final que, posteriormente, se publicaría. Probablemente, aquel cambio supuso el mayor acontecimiento en los cómics en la última década. Cuando miro atrás, me parece que, de un modo u otro, dimos con un final fantástico para una historia fantástica. Fue un hito dentro de la historia de los cómics, y mostró al mundo que Marvel trataba a sus personajes como si estuviesen vivos Y que habrían consecuencias y ramificaciones a todo aquello que suceda, que no habría límite a todo aquello que le pueda pasar a nuestros personajes...incluso la muerte a uno de los personajes más populares que hemos tenido en muchos años. Bien, es el turno de otro.

Salicrup:
Bueno, recuerdo vagamente la mayor parte de lo ocurrido. Creo que estaba editando ocho o nueve títulos a la vez, incluyendo otros dos títulos de grupos. Te puedo decir que seguirle la pista a todo no era nada fácil, pero recuerdo que después de aquella comida no quedó todo absolutamente claro. Recuerdo que por aquel entonces, Mark Gruenwald tenía una "lista negra" en su oficina con todos aquellos personajes que la gente había sugerido que se eliminasen. Mi parecer era contrario a cargarnos a Fénix, ya que es demasiado frecuente que personajes que se les había dado por bien muertos, más tarde se les quiera "resucitar", y esto diluye el efecto de la primera historia. Aunque no recuerdo que haya ocurrido desde que Jim está en el cargo... Sé que no quería que muriese. Pero entonces...¿quién quería matarla?

Chris: "Sterno".

Salicrup: ¿Roger Stern?

Byrne: Fue tu decisión final

Salicrup: "Yo era contrario, en principio, a cargarnos a Fénix, ya que es demasiado frecuente que a personajes dados por bien muertos se les quiera "resucitar" al cabo de un tiempo"

Chris: Tú dijistes "no voy a hacerle esta indecencia. Voy a cargármela". ¿Lo que quisistes decir con esto era que no querías cargártela desde un principio si no después de que todo esto estallase?.

Salicrup: Recuerdo que Jim quería...tenía mucho interés...en una historia donde un personaje, que durante mucho tiempo había permanecido en el grupo de "los buenos chicos", se convirtiera en un auténtico villano, ya que se habían hecho bastantes historias referentes a que algunos "chicos malos" se pasaban al grupo de los "buenos". Creo que fue esta idea la que utilizó Jim en los Vengadores, con Chaqueta Amarilla, y pensé que era una buena idea. Aunque no estaba muy seguro de querer hacerlo en los X-Men.

Chris: No creo que fuese él.

Salicrup: Creo que el otro problema empezó en el momento en que Fénix se convirtió en Fénix Oscura. Teníamos toda aquella controversia acerca de si debía permanecer en los X-Men un personaje tan sumamente poderoso.

Byrne: A mí no me gustó desde el principio, porque, ¿sabes? hacía parecer al resto de los X-Men un grupo de segundones. Y ni siquiera formaba parte del grupo.

Chris: Este conflicto creativo fue una tormenta en un vaso de agua, y esto benefició al comic, ya que como John y yo teníamos puntos de vista diferentes al mezclarlos enriqueciamos la revista.

Shooter: Tengo que decir que vuestras diferencias de opinión proporcionaban una fuerza única a lo que estábais haciendo.

Chris: ¡Exacto! Parte del conflicto era qué hacer con ella. ¿La manteníamos? ¿Sigue siendo una heroína? ¿Se convierte en una villana?...

En lo referente a la construcción de la historia no creo que estuviésemos seguros de lo que íbamos a poner hasta el momento final...

Shooter: Muy existencial...como la historia de una persona real.

Salicrup: Estoy de acuerdo con Jim en que todo salió, o al menos así lo creo, para bien, aunque durante el camino surgieran algunos "problemillas" que se hicieron bastante confusos al cabo de un tiempo. Incluso recuerdo una vez en que, antes de que vieses la fatídica prueba de grabador, tú, Jim, te diste una vuelta por la oficina y enseñastes las páginas dibujadas de aquel planeta siendo destruído a alguien, diciendo "mira esto". Pero las consecuencias se convirtieron en zonas grises. Si no recuerdo mal, mi punto de vista original era tendiendo más hacia la línea del Exorcista donde, lo que estaba ocurriendo no estaba siendo causado directamente por ella misma, sino que estaba siendo "poseída". En la película había una niña pequeña que era poseída, asesinando a mucha gente, y al final, cuando el demonio se va, na-

Byrne: "A mí no me gustó (Fénix) desde el principio, ya que hacía parecer segundones al resto de los componentes de los X-Men. Y por si fuera poco, ni siquiera formaba parte del grupo"

die piensa "vamos a matar a la niña asesina". ¿Comprendes lo que quiero decir?.

Chris: Mira, precisamente es en esto donde yace parte del conflicto. ¿Era Fénix una parte de Jean o, por el contrario, era una entidad ajena a ella que la poseyó...?

Salicrup: Sigo sin saberlo.

Chris: ¿O ambas cosas?

Byrne: Esto no era lo que yo creía. Yo veía a Fénix Oscura como un inquilino, por lo que no tenía ningún problema en que se comiese un planeta entero, ya que después se le podría extraer dicha entidad pudiendo ella volver más tarde a su casa y hacer una vida normal.

Chris: Umm, hummm...

Salicrup: Esta es la única excusa que podría tener...

Byrne: Sí, pero si lo miras bien, nunca sucedió de esta forma, y te podrías meter en problemas, ya que se podría ver como una simple excusa para un genocidio.

Chris: ¡SÍ! Porque yo venía desde un punto de vista diametralmente opuesto...

Byrne: ...Que es el mismo problema que tenía con Galactus.

Shooter: Me leí esos números cuidadosamente, y veía a dón de quería ir a parar Chris.. y algunas escenas que veía venir eran brillantes...Fénix indecisa sobre destruir o no a su familia y a los X-Men. ¡Eran escenas verdaderamente bien escritas! Escenas muy fuertes, que a la vez eran intrigantes y poderosas. Desde mi punto de vis

> Chris: "Mira, es precisamente aquí donde yace parte del conflicto que se creó. ¿Era Fénix una parte de Jean o por el contrario, era una entidad ajena a ella que la poseyó?"

ta, dejaban muy claro que "eso" era ella. Hablaba con una sola voz, y creo que ésto recalcaba que no estaba poseída. Francamente, hasta ahora, nunca se me había ocurrido que esto podría ser un caso de posesión. No recuerdo si alguien lo mencionó entonces, pero creo que es la primera vez que oigo o pienso en esto...

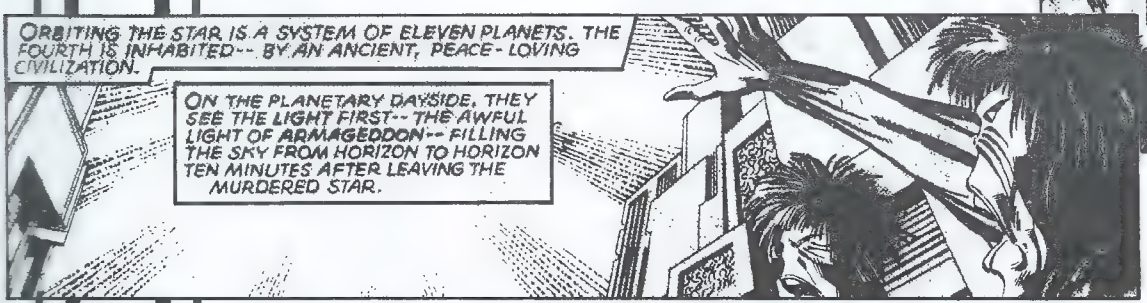
Byrne: Jamás pensé que fuese de otra forma. Incluso llegué al punto de sugerirle a Chris que en el momento de su conversión, perdiese todos los "bocadillos" de pensamiento, para que de este modo se viese que era alguien más, y que sus pensamientos estaban más allá de nuestra comprensión.

Chris: El problema que había era de carácter técnico. No podía ver ninguna forma de continuarlo de este modo como escritor.

Shooter: Sí, esto comporta muchos problemas algunas veces. Terminas metiéndote a menudo en pesadas trabas y problemas técnicos. Puede ser muy duro. ¿En qué punto Fénix dejaba de ser Fénix convirtiéndose en supervillana para pasar a ser Fénix hospedando algo malo, y entonces...?

Chris: Mira, tienes que retroceder, en cierto sentido, a lo que Dave y yo teníamos en la mente cuando la creamos en el número 100. Lo que pretendíamos era hacer algo análogo en los X-Men a Thor en Los Vengadores, alguien que fuese esencialmente la primera heroína cósmica. Entonces creímos que se integraría igual de bien que lo hizo Thor. El problema con algo así es que creció como una síntesis de Dave y mia.

Byrne: Probablemente os gustaba demasiado.


ORBITING THE STAR IS A SYSTEM OF ELEVEN PLANETS. THE FOURTH IS INHABITED-- BY AN ANCIENT, PEACE-LOVING CIVILIZATION.
ON THE PLANETARY DAYSIDE, THEY SEE THE LIGHT FIRST-- THE AWFUL LIGHT OF ARMAGEDDON-- FILLING THE SKY FROM HORIZON TO HORIZON TEN MINUTES AFTER LEAVING THE MURDERED STAR.

Chris: Exacto. Y el hecho de que, en un sentido, la creásemos me implicaba un poco más que a ti, John, llegando siete números más tarde.

Byrne: Es por ésto que yo presioné de aquel modo, para echarla del cómic que, a fin de cuentas, ¡es lo que hicimos!.

Chris: Sí, y es por ésto que tuve que poner mano firme.

Byrne: ¡Creo que haré a Lobezno la estrella del grupo! ¡Uauh!

Chris: ¡Sí! A Dave no le gustaba Lobezno. A él le gustaba Rondador Nocturno. Contigo seguimos otro camino y,

Chris: "Con Byrne tomamos otro camino. Esta es la bendición y maldición de la colaboración en los comics, porque la síntesis cambia cada vez que lo hace el equipo creativo."

tan pretencioso como suena, es la bendición y maldición de la colaboración en los cómics, porque la síntesis cambia con el equipo creativo.

Shooter: Sí, pero ésta es la teoría completa de los cómics Marvel, la "sinergia" que se desarrolla entre escritor y artista, y creo que funciona. Son números agotados.

Chris: A un cierto nivel, miro esas historias y sí, funcionan, pero una parte muy profunda de mi ser todavía sigue deseando que hubiese ocurrido de otro modo. Sería lo mismo, creo, si se hubiese dado una situación parecida con Alpha Flight...

Byrne: No, yo los mataré a todos...

Chris: Bueno, siempre tienes cierto interés en aquellos personajes que has creado.

Shooter: Vale; Louise, cuando llegas al final de todo esto...

Chris: Un jueves por la tarde, si no recuerdo mal.

Louise: Sí, fue después del trabajo...

Chris: Paseé, y dije que me iba a casa a beber Jack Daniels y a ver Flash Gordon por televisión.

Louise: Um...

Shooter: O beber Flash Daniels y...

Chris: Fue una noche interesante...

Shooter: Vinistes al final, Louise, y lo vistes objetivamente. ¿Qué pensastes de todo aquel jaleo sin sentido?

Louise: Podía ver el punto de vista de todos. Personalmente, no tenía problemas con Fénix como ser poseído. Y también podía verlo desde tu punto de vista, en el que si Fénix no era un ser poseído, se convertía en una asesina de masas y, por tanto, era peligrosa. Creo que el principal problema residía en que era demasiado poderosa y, como Byrne ha dicho, hacía parecer innecesario al resto del grupo.

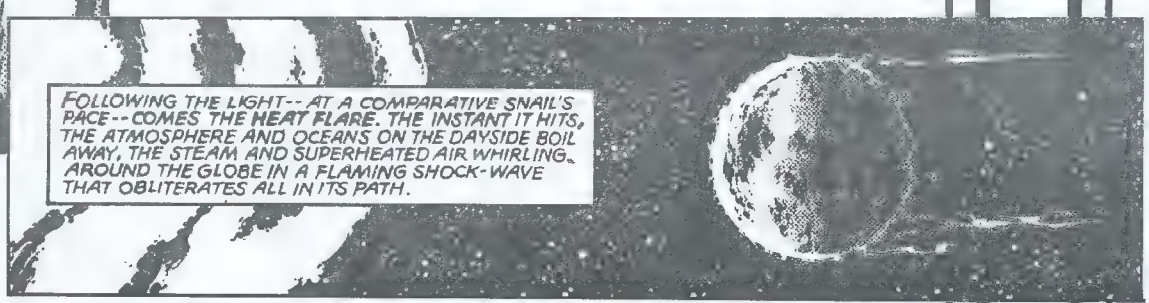
Shooter: Tu problema básico.

Louise: Mi mayor problema era la coordinación de todo y evitar que todos os matáseis entre vosotros.

Shooter: Tu gran problema era técnico y humano, básicamente.

Louise: Sí.

Shooter: Tengo que decir una cosa otra vez. Personalmente creo, y lo he dicho muchas veces, que el problema residía en un personaje que destruye un planeta habitado con millones de seres, que se carga a una nave espacial y luego, ya sabeis, se le extraen los poderes y vuelta a casita con toda tranquilidad. Es como si se capturara a Hitler vivo después de la II Guerra Mundial, despojarle del ejército Germánico y


FOLLOWING THE LIGHT-- AT A COMPARATIVE SNAIL'S PACE--COMES THE HEAT FLARE. THE INSTANT IT HITS, THE ATMOSPHERE AND OCEANS ON THE DAYSIDE BOIL AWAY, THE STEAM AND SUPERHEATED AIR WHIRLING AROUND THE GLOBE IN A FLAMING SHOCK-WAVE THAT OBLITERATES ALL IN ITS PATH.

luego dejarle vivir tranquilamente en Long Island. No creo que todo terminase aquí, creo que mucha gente iría a por él, metralleta en mano...

Louise: Quizás la historia no habría transcurrido de este modo si se le hubiese dado una oportunidad...

Shooter: Esta es una de las cuestiones por las que nos hemos reunido hoy aquí... ¿Qué hubiese pasado si se le hubiese dado una oportunidad? No recuerdo que se discutiese ésto conmigo cuando fue debidamente tratado, pero quiero dejar claro que era menor mi problema moral con un personaje que era un asesino de masas que con un problema de sentido de la historia. No creía que la situación estaba adecuadamente dirigida. No estoy aquí para decir que los asesinatos en masa sean una buena idea, sino que es posible hacer un personaje realmente diabólico que, de hecho, era lo originalmente planeado.

Louise: Esa era tu intención original pero, a pesar de lo que tú creías, el resto de la gente no estaba de acuerdo.

Shooter: ¡Esto no es cierto! ¡Esta idea me la sugerieron! ¡No la sugerí!.

Byrne: La intención original me la presentó Roger Stern, quien precedió a Salicrup como editor del cómic...

Louise: Chris nunca pretendió hacerla diabólica en realidad, no lo creo.

Byrne: ...Era convertirla en un mal villano.

Louise: Pero tú nunca pretendiste hacer ésto, ¿verdad, Chris? No me lo puedo imaginar...

Byrne: El intento original de convertirla en un mal villano se me desvaneció aproximadamente a unas dos terceras partes del camino, en el momento en que empecé a pensar que se lo estábamos haciendo a Jean Grey, alguien con quien siempre había estado muy ligado emocionalmente...

> Louise: "Creo que el final publicado es artísticamente mejor y más completo, aunque destrozó muchos corazones por todo el país, y entre ellos, los de artistas, escritores, y editores..."

Louise: ¡Sí!

Chris: ¡SI!

Louise: Creo que Chris opinaba igual, sólo que no soportaba convertirla en mala.

Byrne: Realmente mi opinión era que se hiciera diabólica a Fénix y entonces despegarla de Jean.

Louise: Pero no creo que Chris pudiera obligarse a si mismo a hacer esto.

Byrne: Yo tengo una forma de hacerlo. ¡Ya hablaremos!

Chris: ¿No crees que ahora es un poco tarde?

Byrne: ¡No!

Chris: ¿Huh?

Louise: Creo que la muerte hizo que fuese una historia mucho más fuerte y le diese mucho más interés. Creo que artísticamente, funcionó mejor de este modo.

Byrne: También opino así.

Chris: ¡Oh, y yo!

Louise: Aunque destrozó muchos corazones por todo el país, y entre ellos, los de artistas, escritores y editores...

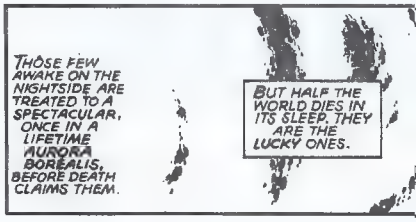
Byrne: Creo que el 137 que salió a la venta es mejor que el que se reproduce aquí.

Salicrup: ¡Yo también opino así!

Chris: Sabeis, siempre veo a las páginas que se hicieron como un primer borrador. Y creo que las ventajas de la versión que se publicó es que era un segundo borrador (es cuando tienes tiempo de echarle otro vistazo al guión, y hacer lo que raramente tienes oportunidad de hacer en el mundo de los cómics, que es pensar sobre lo que has escrito, mirarlo imparcialmente, objetivamente, que es lo que nunca te da tiempo de hacer).

Shooter: Creo que lo que deberíamos hacer es dejar que Chris tome el relevo y nos hable un poco de lo que se hubiera hecho de haberse publicado el final original.

Chris: Sabeis, os parecerá una tontería, pero me es realmente difícil hablar de ésto a solas ya que, por aquel entonces, Byrne y yo éramos verdaderos colaboradores. Excepto contadas ocasiones, me es realmente difícil decir dónde acaba uno y dónde empezaba el otro en la gestación del cómic (cuando uno empezaba a desarrollar una idea, llegaba el otro y la desarmaba, y viceversa, y es en este tipo de partido de tenis de dos mil millas de largo donde llegábamos al final de la historia). Tenía en mente una idea bastante consolidada sobre lo que quería hacer, y a dónde quería llegar, lo cual se iba a extender a lo largo de un año, e iba a hacer que se enfrentase a lo que había hecho, a lo que ha


THOSE FEW AWAKE ON THE NIGHTSIDE ARE TREATED TO A SPECTACULAR, ONCE IN A LIFETIME AURORA BOREALIS, BEFORE DEATH CLAIMS THEM.
BUT HALF THE WORLD DIES IN ITS SLEEP. THEY ARE THE LUCKY ONES.

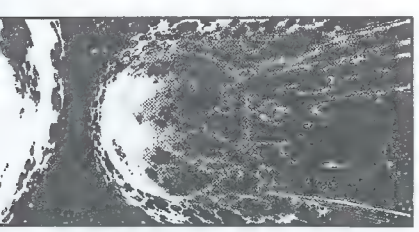
bía ocurrido. Desde mi punto de vista, vi esto como el comienzo del fin, debido a que ella había matado a miles de personas, cometiendo de esta forma un crimen que jamás podría atenuar, y continuaba viviendo. La solución más fácil sería saltar de un barranco, pero no puede. De algún modo, debía aclarar las cosas, para poder llegar a su paz interior. El final definitivo desembocaría en el nº 150 en el que, habiéndose enterado Magneto de todo esto, llegaría, la secuestraría, y le ofrecería de nuevo su poder bajo la falsa presunción de que él podría controlarlo. Y los X-Men vendrían al rescate. Ellos estarían combatiendo a Magneto, mientras que Jean estaría en una habitación con Fénix, el efecto, el poder, volviendo a ella, forzándola a tomar una decisión, convertirse de nuevo en una diosa, con el conocimiento de que en el proceso podría destruir seres vivos y planetas, sistemas planetarios, cualquier cosa para sobrevivir o, en cambio, negarse y permanecer en ese estado que para ella es la sombra de un ser.

Byrne: ¿Es ésta la versión "sin poderes"?

Chris: Sí, es la versión sin poderes.

Byrne: En la que se convertía en Jean Grey, sin ni siquiera conservar los poderes que tenía como Chica Maravillosa.

Chris: La idea era de terminar con un final triunfante, habiéndo probado Jean su heroísmo. Mirad, el problema



> Terry: "Todavía me parece que desarrollamos mucho la saga, para que luego en sólo cinco páginas... Fue demasiado rápido y, como lector, no quedé suficientemente satisfecho"

con el número 137 radicaba en que, si era exclusivamente una víctima nunca tendría la oportunidad de convertirse en una heroína, lo cual hubiera podido ser la última opción. Ella y Scott podrían haberse marchado y haber vivido felizmente, ya casados, y éste hubiera podido ser el final.

Terry: ...Después de haber explorado todas las cuestiones surgidas en la búsqueda de su paz interior, y de haberle sido ofrecido el retorno de su poder (algo que para Jean es tan natural como para nosotros lo es hablar).

Byrne: Duh...

Terry: Con la excepción de John. Y después llegaría el rechazo del poder, porque recordaría todas aquellas cuestiones anteriores sobre las consecuencias...

Byrne: ¡Vale, vamos a hacerlo! ¡Este será el primer número!

Terry: Y entonces, poner algún tipo de "background" al estilo Kirby, mientras Magneto la rapta, o algo así... que hubiera sido otro enfrentamiento directo con sus cuestiones interiores.

Shooter: Lo cual era mi punto de vista. ¡Venga, comparad los números! Esto era el "quid" de la cuestión.

Terry: No estoy satisfecho de la segunda versión. Creo que el episodio que íbamos a hacer era más fuerte y consistente. Todavía conservo la sensación de que desarrollamos a Fénix Oscura, la desarrollamos, la desarrollamos, y la desarrollamos; y entonces, en cinco páginas.. bueno, se terminó. Fue demasiado rápido y no quedé satisfecho como lector.

Chris: Creo que lo que está diciendo ilustra mi punto de vista, porque lo primero que hice fue delinear un primer contorno. Terry lo ve y dice "bien, ésta es mi impresión". Esto es lo que ocurría con John. Veía cuáles eran los agujeros que había dejado y hacía pasar autobuses en ellos...¡y entonces los corregíamos! Y más tarde, yo encontraba agujeros en su versión. Sabes, a veces puedes empezar en una dirección que va a ser muy, muy diferente de la que se va a publicar.

Shooter: Bueno, ahora es muy fácil mirar atrás y ver todo esto. En su tiempo, hice mis objeciones, éste es el problema, no me importa cómo lo hagáis, ¡pero lo quiero resuelto! Creo que si hubiésemos tenido dos semanas más de tiempo, y no hubiésemos estado con la presión de estar fuera de tiempo para entregar el trabajo, podríamos haber llegado a algo muy parecido a lo que hemos venido sugiriendo. Pero creo que dadas las circunstancias de entonces, creo que lo hiciteis bien, llegando hasta donde llegasteis...

Chris: Considerando la presión del tiempo... quiero decir que sólo disponíamos de 24 horas, 36 horas para pensar la idea, porque John sólo tenía tres dias de tiempo para ilustrarlo. No había

tiempo ni espacio para hacer nada más. No podíamos retrasarlo un mes por culpa de los compromisos adquiridos con las distribuidoras, con el mercado de venta directa.

Byrne: Sí, lo recuerdo. ¡Casi se convirtió en dos números!

Shooter: Vamos a escuchar a la otra mitad del equipo creativo.

Byrne: Más o menos, recuerdo lo mismo que Chris, todo aquello acerca de Magneto, desarrollándolo de cara al número 150. Lo que mejor recuerdo son dos versiones diferentes que más tarde convergieron en la que ya hemos escuchado. Quería dejarla totalmente sin ningún poder. Tú habías dicho que manifestó sus poderes por primera vez a la edad de 10 años, por lo que pensé que sería ideal que el Profesor Xavier hiciese retroceder su memoria hasta el momento antes de adquirir sus poderes. Básicamente, que hiciese retroceder su memoria a los 9 años. En el escenario que me había imaginado, Fénix seguía siendo una fuerza diabólica, una especie de "hombre del saco", que aparecería de vez en cuando. Esta es la escena que tenía en la mente: Jean, ahora esencialmente retrasada y viviendo con sus padres, es llevada a ver "El gato del espacio exterior", simplemente para divertirse. Dos o tres punks la ven vagabundeando sola mientras sus padres están comprando las entradas, y la acompañan a un callejón. Hay un breve forcejeo y desde el callejón surge un horrendo flash, Fénix liberándose de nuevo. Y a exorcisarla otra vez.

> Byrne: "Terminaría en lo que aquí hemos reproducido, se le extraería totalmente su poder, con lo que podría vivir su vida, a un nivel psicológico similar al de una niña de nueve años"

Chris: Los malos, un poco incinerados...

Byrne: Por lo que Fénix podría ser algo al estilo de "Dr.Jekyll and Mr.Hyde". Lo que tú sugeristes, Chris, fue que Fénix sería aparentemente destruída en la batalla lunar y que, tres o cuatro números más tarde, volvería como Jean a su apartamento diciendo aquí estoy, he vuelto, dejadme sola, no quiero hablar sobre aquello, no quiero oir nada referente a aquello, sólo voy a vivir mi vida. Lo que hicimos fue sintetizar las dos versiones...

Chris:...era ella o no era..

Byrne:...Que terminaría en lo que aquí hemos reproducido, donde se le iba a extraer su poder totalmente, e iba a vivir su vida, y no tendría una inteligencia de una niña de nueve años.

Chris: Y enfrentarse a lo que había hecho. Básicamente en el primer número, ella iba a estar en shock. "Sé que ha ocurrido algo terrible en la Luna, e hice algo, pero como no puedo recordarlo, voy a seguir adelante".

Byrne: Todo esto, y estabilizarse. Casarse con Scott sería otro punto importante, ya que iba a ser la madre de Rachel...

Shooter: Esencialmente, es lo que ha dicho Terry. Nunca lo había pensado porque nadie me habló de lo que teníais preparado en lo más profundo de vuestra cabeza de cara al número 150...era bastante posible que ella muriese allí...

Chris: Debo confesar que esto no lo tenía en la mente, ya que continuaba pensando en un final feliz.

Terry: Una de las posibles consecuencias de la historia podría haber sido el robustecimiento de Magneto como personaje. Después de combatirlos desde el primer número de la serie, causa directa o indirectamente la muerte a uno de ellos. ¡Caray...!

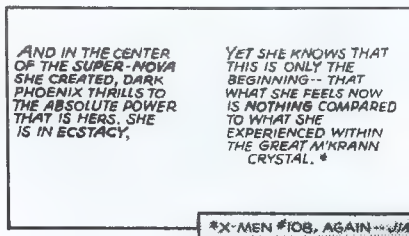
Chris: De hecho, podría haber sido la confrontación que tuvo Kitty con él en el número 150, pero mucho mayor.

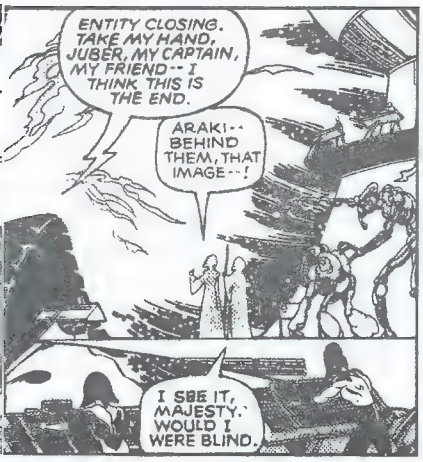
Shooter: Terry, ¿estás seguro de que no quieres ser editor?

Byrne: ¿Porqué no dijistes nada de esto hace cuatro años?

Terry: Estaba en Michigan, en la casa de mis padres cuando sucedió todo esto. Entonces, recibí una llamada, "sabes, aquí está ocurriendo algo..."

Byrne: Nunca lo pensé en los términos de que muriese en el 150. Tal y como lo veía,


AND IN THE CENTER OF THE SUPER-NOVA SHE CREATED, DARK PHOENIX THRILLS TO THE ABSOLUTE POWER THAT IS HERS. SHE IS IN ECSTACY.
YET SHE KNOWS THAT THIS IS ONLY THE BEGINNING-- THAT WHAT SHE FEELS NOW IS NOTHING COMPARED TO WHAT SHE EXPERIENCED WITHIN THE GREAT M'KRANN CRYSTAL.*
*X-MEN #108, AGAIN--JM


ENTITY CLOSING. TAKE MY HAND, JUBER, MY CAPTAIN, MY FRIEND--I THINK THIS IS THE END.
ARAK!-- BEHIND THEM, THAT IMAGE--!
I SEE IT, MAJESTY. WOULD I WERE BLIND.

quería que Jean superase esto, y que continuase discretamente siendo Jean, llegando a ser, esencialmente, un simple personaje secundario como la esposa de Scott, tan importante para la historia como lo es la rueda izquierda delantera del Pájaro Negro.

Salicrup: Recuerdo cuando Stan Lee decía en sus Bullpens que las historias parecen escribirse solas, que es lo que parece que se continúa haciendo sobre las bases cotidianas. Recuerdo que una de las cosas en que nos pusimos de acuerdo Chris y yo fue poner una página de humor en la que se explicaba cómo habíamos llegado al final de la historia.

Chris:...si lo volviésemos a hacer...

Salicrup: Porque lo que había ocurrido era que, bien, John siempre ha tenido una fuerte influencia en la concepción. Allí estaba Chris escribiendo, y cada vez que uno de nosotros miraba las páginas, se nos presentaban nuevas posibilidades. Esto me recuerda aquellos libros de niños, en los que empiezas a leer el primer capítulo, y que cuando lo terminas debes tomar una decisión.

Byrne: "No hubiese sido necesario matarla si yo no hubiese dibujado que se comía un planeta"

Louise: "Y Chris no tuvo que escribir que murieron tantas personas"

"Ve a la página 63 si deseas matar a Fénix".

Shooter: Cierto. "Elige tu propia aventura".

Salicrup: Incluso cuando ya estaba escrita una página, llegaba Byrne y te sugería una forma de llevar los diálogos, y a tí te vendrían ideas nuevas, y quizás te sentarías para cambiar la página que se había escrito de nuevo...

Terry: ¿Tengo que asumir yo la culpa de la muerte de Fénix?

Shooter: ¡Venga, culpemos a John! Seamos serios, chicos.

Chris: No, realmente, fue mi decisión...

Byrne: No, no hubiera sido necesario si yo no hubiese dibujado que se comía un planeta. No estaba en el Plot (argumento).

Chris: ¡Sí, estaba! ¡Yo escribí el argumento! ¡Lo pasé a máquina! Lo dice en el argumento.

Byrne: ¡Dice que se come una estrella!

Chris: ¡Cierto!

Louise: Y tú no tenías que escribir "y murieron cinco billones de personas-espárragos con un grito horrible".

Byrne: ¡Yo lo dibujé!

Louise: Podias haber dicho "y sobrevivieron un par de ellos"

Terry: Dos o tres...

Chris: ¡Abandonaron milagrosamente el planeta!

Shooter: Bien, esta discusión podría continuar cientos de años.

Chris. ¡Oh, Dios!

Shooter: ¡Estoy seguro que habrán discusiones como ésta y sobre ésto durante mucho tiempo! No sólo aquí, sino entre los lectores y fans que se interesan por cosas como éstas, tanto o más que nosotros. Así que creo que es un buen lugar para terminar culpando de todo a John. Sólo bromeaba. Excepto en lo de que es un buen lugar para terminar.

Salicrup: Sólo quiero añadir una cosa, y es que tanto Tom Orzechowski como Glynis Oliver estuvieron involucrados también en todo el proceso. Por ejemplo, Tom nos llamaba haciendo sugerencias...

Chris: Sí, bueno, la idea básica de Tom consistía en sugerir "escribes demasiado, Chris, a ver si quitas algo"

Shooter: ¡Oh, qué chiste tan bueno! ¡Gracias por todo!

Louise: ¡Grande!

Chris: Estuvo bien.

Louise: Hey, Terry, ¡deberías ser editor!

Terry: ¡Sí, soy bueno diez años después!

Chris: No, sólo cuatro años después.

Louise: De hecho, Terry, viejo amigo, viejo compañero, ¿te gustaría escribir una historia...cualquiera?

Terry: ¿Devolviendo a Fénix? El final.

Nota: Actualmente Terry Austin es el guionista regular de Cloak and Dagger, dentro del cómic Strange Tales II. Mencionar que antes escribió un número de la serie Power Pack, donde la guionista regular era Louise Simonson, antes Louise Jones.

FENIX MAIL

John Byrne y yo sabíamos que estábamos haciendo algo especial en el momento que empezamos a planear la línea argumental de "Fénix oscura", muchos meses antes de que empezásemos a trabajar en ello.

Aunque no comprendimos cuán especial era hasta que empezamos a recibir cartas con vuestras opiniones y reacciones.

En el momento de escribir este comentario ya hemos recibido más cartas que en cualquier otro número, y todavía nos están inundando -las cuales forman parte de las más emotivas que he leído-. Algunas son de apoyo, otras son de rechazo; todas escritas por gente que se interesó pasionalmente por los X-Men y los personajes que lo componen. Extraordinaria es una pálida descripción, y decir que estamos agradecidos por la respuesta -y por la negativa- sería una pobre expresión de nuestra gratitud.

Esto es porqué hemos omitido nuestro comentario en los números posteriores al 137, para destinar esta sección, y otra en el anual de los X-Men de este verano, a tantas cartas como podamos imprimir.

De todos modos, piensa que, aunque no veas publicada tu carta, tanto John como yo nos la hemos leído. A todos vosotros, a todos aquellos que me han ayudado a hacer de los X-Men el éxito que es, nuestro agradecimiento y apreciación más profundo.

-Chris Claremont, 7/80-

Después de esta introducción que Claremont hizo en el Nº 139 como presentación del Correo sobre la muerte de Fénix, poco me queda por decir sobre lo que nos ha motivado a incluirlas aquí.

Lo que si haré será animaros a que nos escribais diciendonos cuál es vuestra opinión sobre el tema, qué final os hubieseis quedado, qué os parece lo que dicen en la entrevista, que nos digais quién creeis que tuvo la culpa en las peleas Claremont-Byrne, quién se hubiese tenido que quedar con la colección, etc...

Dependiendo de la cantidad de cartas que recibamos, quizás habramos un apartado en el Correo para publicar estas cartas, al igual que nuestro comentario sobre ellas. También os ofreceremos más material, y anécdotas que no hemos podido publicar aquí por falta de espacio (anécdotas como aquella en la que Byrne quería que Fénix muriese por culpa del disparo de un arma del sistema defensivo del Vigilante, y no por una antigua arma Kree, tal y como había pensado Claremont).

Y ahora, a por las cartas...

Mr. Claremont:
¡Apestas, asesino!

Queridos Chris y John:
El mayor amor que jamás ha tenido un X-Men...
Gracias...

Saludos,
Os felicito a todos por uno de los trabajos artísticos más hermosos que he disfrutado jamás. También me descubro ante vuestro coraje. Lo más probable es que "El Destino de Fénix" será protestado por muchos. Aunque nos lo deberíamos haber imaginado, tanto nosotros como Scott. La última página fue un final adecuado para la historia de Jean Grey. Un final de tristeza y esperanza, que es el sello de las grandes historias. Los X-Men soportan el dolor de lo inevitable con encantadora gracia. En esta historia hay mucha nobleza y poca culpa. Espero que todo el mundo lo perciba, aunque existe un fuerte sentimiento de acusación y culpa, especialmente entre Xavier y Lilandra.

J.R.R.Tolkien dijo en "El Retorno del Rey", libro sexto de "El Señor de los Anillos", capítulo 9, de Frodo a Sam: "Cuando algo se haya en peligro, Sam, a menudo debe ser así. Alguien debe entregarlo, perderlo, para que otros lo puedan conservar".

Queridos Chris, John, Terry, Tom y Glynis,
Hijos del átomo
Escuchad mi canción
De amor y odio, vida encarnada.
Malogrado destino de nuestra hermana,
Adorable chica de tierna edad
Con poderes de la mente,
Unida a un grupo de jóvenes compañeros
Una família ella encontró.
Vidas fueron salvadas,
Derrotados fueron sus enemigos.
Y así, lucharon a lo largo de los años.
Y siempre tan valiente fue el hombre
A quién ella hizo que le amase.
Una vez hubo un tiempo fatídico.
Para salvar a sus más cercanos amigos
Su vida ella dió desinteresadamente.
Pero no fue el fin
Para el amor de su hombre,
Y rompiéronse mutuamente el corazón.
Riéndose de la muerte,
Un nuevo aliento consiguió,
La hermana fue renacida.
La fuerza del Bien ganó mucho de ella,
Así como el Mal tomó tributo.
Pero quién puede decir qué dia
El poder consumió su alma.
No carguéis la culpa sobre su cabeza
Por la muerte en llamas de D´bari.
No pidió el hambre que obtuvo.
Por poder enloqueció.
No era la mujer que habías conocido
La que engulló un sol entero.
Era otro ser fundido en su forma,
Uno oscuro y diabólico.
Pero actos horrendos
Y pensamientos benéficos
En un cuerpo no se pueden encontrar.
Bajo la apariencia de un hambriento Fénix
El corazón de Jean Grey latía.
Jean, oh Jean,
Hicistes lo que creías que debías.
Para parar la carnicería,
Para parar el dolor,
Para parar el hambre de poder,
Jean, querida Jean,
Pagastes el Ultimo Precio
Para salvar las estrellas.
Pero, oh, qué cicatrices
Hechas por tu sacrificio.
Cenizas a las cenizas, polvo al polvo.
Tú significastes tanto para mí...
¿Has oido mi canción, Jean Grey?
Vierto una lágrima por tí.

Caballeros Claremont y Byrne:

Después de leer el X-Men número 137, sólo me queda una cosa por decir: ¡¡os odio!! ¡¿¡Porqué habeis matado a Fénix!?! ¡¡Todavía no me puedo creer que lo hiciérais!! ¡¡Fénix ha sido el mejor personaje creado dentro del Universo Marvel en mucho tiempo...al igual que también lo ha sido dentro de los X-Men!! ¡No comprendo porqué tuvisteis que matarla, ni de que forma esto podrá beneficiar al cómic! ¡X-Men solía ser mi cómic favorito, pero después de este odioso número dudo que alguna vez vuelva a tocar otro! Tios, siendo co-plotters (co-argumentistas) de la historia, ¿cómo pudisteis hacer esto? Lo más probable es que os esteis preguntando porqué estoy tan cabreada. Pues bien, ¡os lo diré! Cada vez que llegaba con el último número de los X-Men, me encontraba a mi hermanita, de tan sólo 10 años de edad, ansiosa por leerlo. Al ver el final del 137, se enfadó tanto ¡que se pusó a llorar! ¡Podreis decir que es bastante tonto, pero no para una niña tan pequeña! ¡De haber sabido antes cómo terminaba, nunca se lo hubiera dejado leer! ¡Fénix siempre fue el miembro de los X-Men que más le gustaba, era su favorito, hasta que vosotros, imbéciles, la matásteis! ¡Idiotas, a estas alturas, deberíais saber lo emocionalmente involucrados que pueden llegar a estar los lectores con vuestros personajes! Después del 136, cuando Xavier le implantó el bloqueo psíquico, mi hermanita pensó que Jean se encontraría bien a partir de entonces. ¡Y vais vosotros con ese número y lo echais todo a perder! ¡Si alguno de vosotros tuviéseis algún tipo de sentimiento, deberíais sentiros avergonzados! ¡Me apostaría que, si Jean hubiese sido un hombre, hubiéseis escrito en la historia que era lo suficientemente fuerte como para controlar su poder! ¡Pero como Jean era una mujer, la asesinásteis! ¡El Dr. Don Blake no enloqueció cuando se convirtió en Thor, por lo que no entiendo porqué Jean no pudo manejar su poder! ¡Jean, como Fénix, salvó al Universo, por lo que se merecía algo mejor de lo que obtuvo! ¡¡Nunca os perdonaré lo que le habéis hecho a Jean!!

A los que concierne:

Hacía mucho tiempo que un cómic no me hacía llorar. Gracias por el X-Men 137.

EL FUTURO ALTERNATIVO

Si el 137 hubiese terminado tal y como os hemos mostrado, el 138 habría empezado con esta página idílica...

En su lugar, y como todos sabeis, se publicó la siguiente escena...

Los dibujos que podeis ver a continuación pertenecen, tal y como os hemos mostrado en la página anterior, al número 138 que se habría publicado si no se hubiese cambiado el final del número anterior. Tanto las cinco páginas que os hemos reproducido, como la primera página del 138, se entintaron con motivo expreso de la publicación del "Phoenix, the Untold Story" ya que, debido a la metodología de trabajo que sigue Marvel, el 138 estaba argumentado y dibujado, pero no entintado.

Según mi opinión, cualquier parecido entre el Terry Austin del 84 y el del 80 es pura coincidencia.

¡¡ENTÉRATE DE LAS RAZONES POR LAS QUE TENÍA QUE MORIR!!
ENTREVISTA EN EXCLUSIVA CON SHOOTER, CLAREMONT, BYRNE Y AUSTIN.

de las compañías se adjudica a fin de plasmar aquello que más les interese.

De esta forma, Marvel se adjudicará la página dos de portada("inside front cover"), donde colocará un curioso dibujo de Walter Simonson (el mismo que dibuja el comic) en el que se lee MARVEL COMICS IS POWER de forma inmensa y aplastante,incluyendo además un pequeño "gag" con Kitty Pryde.

Mientras que a DC le quedaba la página tres de portada ("inside back cover") donde expondrá el rótulo DC IS ON THE MOVE, insertando debajo publicidad de cuatro títulos de forma un tanto "apretada" y que encima está distribuida en forma vertical

De esto se desprenden varias consecuencias. Primero,que al estar Marvel en la segunda página,el lector observará antes y mejor este reclamo publicitario que el de DC,que se encuentra en la penúltima página y que muchas veces captará su atención tan sólo de pasada y de una manera ciertamente rápida, después de haberse leído un comic tan extenso. Segundo, y donde DC tiene plena culpa y responsabilidad, es en el tipo de reclamo expuesto, ya que mientras Marvel adjunta el dibujo ya mencionado, que posee la función de dar publicidad de toda la compañía en conjunto, conteniendo un pequeño(hasta en el tamaño) "gag" que restará las posibles connotaciones de opulencia que conlleva el rótulo y que queda totalmente acorde con las características del comic, DC nos planteará una cuadruple publicidad de distintos títulos que más bien podrían estar reservados para un "comic-book" normal antes que para este comic "Superspecial", y que hasta podía crear cierta confusión entre aquellos lectores no muy enterados de las últimas producciones DC.

Además, ya para redondear el pastel, tanto el equipo creativo completo como la propia distribución serían de Marvel.

Por todo esto, es lógico el pensar que DC, estimando subsanar ese cúmulo de despropósitos,viera en el siguiente "crossover" de X-MEN/TEEN TITANS o en el JLA/THE AVENGERS (este último ya tenía equipo artístico netamente DC, con Marv Wolfman y George Perez) la posibilidad de remediar todo eso. Posibilidad que Shooter no debió estimar correcta para los intereses Marvel obstaculizando su realización al rechazar los Plots de DC. De modo que artistas y editorial mandaron a Jim y Marvel a ¡¡?X!!**+¡¡?!!... acabando (por el momento) la colaboración entre las dos compañias.

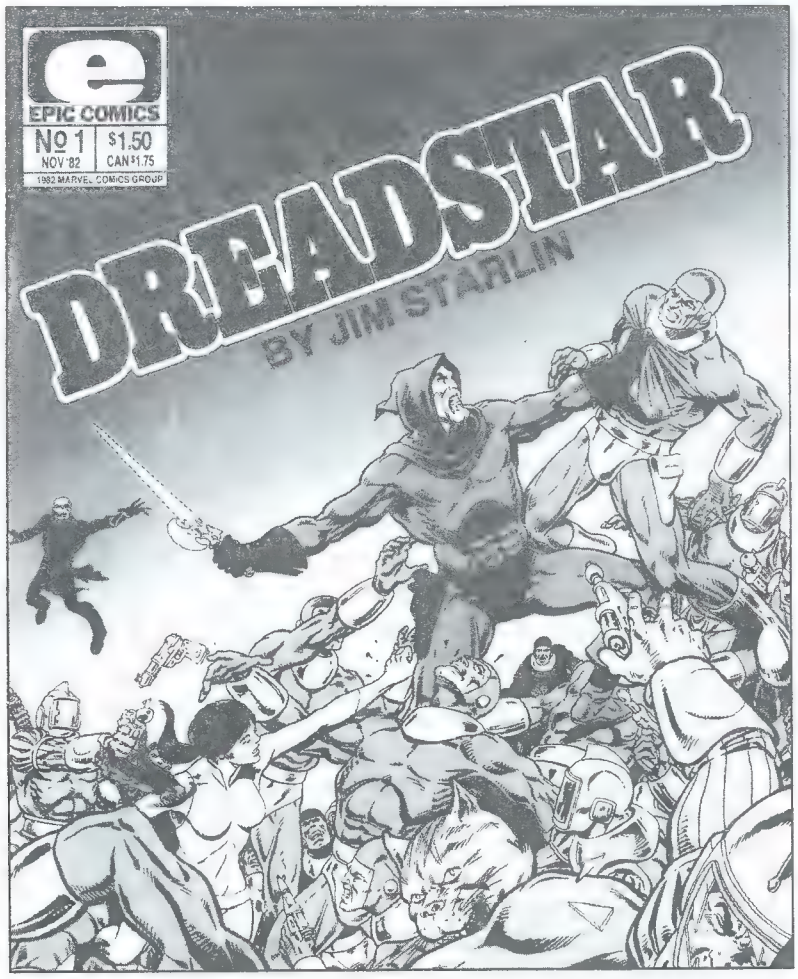
Página 34: Bocetos y portada realizados para el primer "Crossover" entre Superman y Spiderman. Portada final de Ross Andru/Dick Giordano.
Página 35:Hipotética confrontación, dibujada por Perez. ¿Quién crees que ganaría?...
Página 36: Dibujos a lápiz, de George Perez para el "Crossover" JLA/AVENGERS.
Esta página:Espectacular portada de Simonson/Austin para el "Crossover" X-MEN/TEEN TITANS, en el que se puede comprobar lo comentado anteriormente sobre el desequilibrio a favor de Marvel. A continuación, las páginas publicitarias de cada una de las dos compañías. Además,y como anécdota, comentar que el ejemplar aquí reproducido es una segunda edición, no señalada.Esto se puede comprobar observando el rectángulo del código de barras (que aquí aparece en blanco,por ser un ejemplar de "Direct Sales") donde se encuentra impresa la frase: "Distributed by MARVEL ENTERTAINMENT GROUP". Al ser un comic aparecido en 1982, su primera edición nunca pudo ser distribuida por Marvel Entertainment, ya que en el '82, Marvel era MARVEL COMICS GROUP.

EPIC Y LOS COMICS PARA ADULTOS

Este mismo Verano, saldrá a la venta DREADSTAR (Agosto 1982). Este primer número supondrá el inicio de la compañía EPIC.

Como ya comenté antes, Archie Goodwin dejó de ser editor de Marvel por parecerle aquello demasiado grande, para seguir como guionista. Pero dentro de sí mantenía la esperanza de editar algo que le pudiera satisfacer de alguna manera en ese sentido.

> "Para llevar la guía de EPIC ILLUSTRATED, se escogío a Archie "Papa" Goodwin, a finales de 1979"



Nº 1 de DREADSTAR, con portada de Jim Starlin, que significaría la materialización definitiva en colección de la serie presentada por Jim años antes en EPIC I., y portada (abajo) del EPIC I. Nº4 por Michael W. Kaluta (primero de los números no publicados en España).

La oportunidad llega cuando Marvel está preparando su propio Magazine de Fantasía (EPIC); las revistas de la Warren estaban subiendo en ventas y Marvel no quería perder ese público potencial.

Para llevar la guía de esta publicación se escogió a Goodwin. De este modo, el EPIC ILLUSTRATED aunque enmarcado dentro del organigrama Marvel y dentro del apartado de Magazines, tendría una diferencia notable con respecto al resto de las revistas, tanto desde el punto de vista artístico como en el de su concepto.

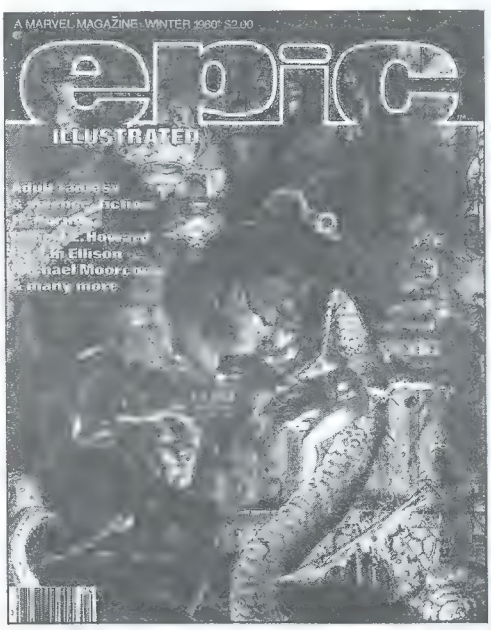
El Magazine EPIC ILLUSTRATED aparece a finales de 1979 con periodicidad trimestral, cambiando ésta a bimensual al poco después, debido a su buena acogida.

Este relativo éxito de ventas y, sobre todo, la buena salud de que disfrutan las revistas de la Warren, que por aquel entonces están en su punto culminante en el mercado, animan a Marvel a editar una serie de revistas producidas desde un punto de vista diferente al de los "comic-books".

Es entonces cuando se plantean varias cuestiones referentes a estas nuevas colecciones, ya que al tener poco que ver con el "Marvel Universe" y (lo más importante) al ir destinadas a lectores adultos, podían crear la confusión en algunos lectores de Marvel que comprasen en "Comic-Shops" y encontrasen las dos Líneas Editoriales publicadas bajo el mismo nombre de Marvel Comics Group.

Debido a esta razón, se opta por crear una nueva editorial dentro de Marvel, pero con unos planteamientos y una distribución del material distintos, que estuviera encargada de editar estas revistas que sólo se venderán en forma de "Direct Sales".

A esta compañía se la llamó EPIC COMICS, adaptando el nombre del Magazine que, en gran manera, fué el iniciador de toda esta nueva línea que

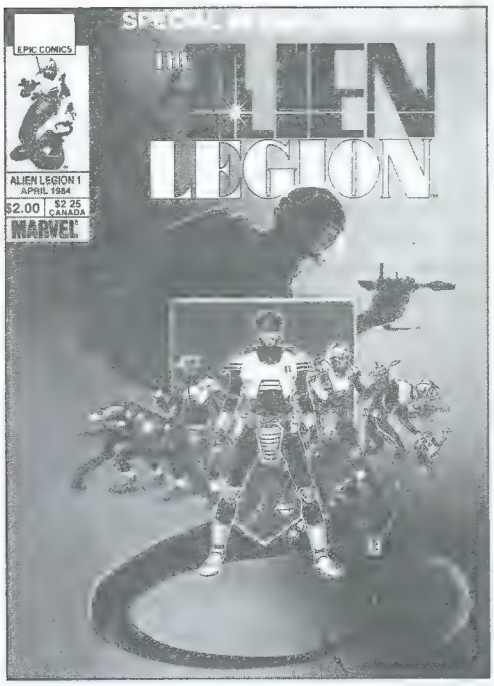


va dirigida a ún público más adulto. Así, en la Primavera de 1983, la revista EPIC sería definitivamente incluída dentro de Epic Comics, aunque seguiría vendiéndose en "Newsstands".

La persona responsable de todo esto será Archie Goodwin quien, convirtiéndose en el "Editor in Chief" de Epic Comics, editará todas las colecciones a las que dará un "look" similar al que posee MARVEL FANFARE, es decir 32 págs. de comic sin publicidad, buen papel satinado y el precio de 1.50$.

No obstante, sigue teniendo por encima a Jim que, al ser el Editor en Jefe "del completo" Grupo de Marvel y Epic Comics, sigue estando por encima de todos, como bien recuerda siempre el propio Shooter.

Tras la salida de DREADSTAR, harán su aparición en el mercado COYOTE (Marzo 83) y ALIEN LEGION (Marzo 84)



que formarán, junto al Magazine EPIC, el grueso de las colecciones Epic en sus inicios. Cabe destacar que, aunque la calidad en conjunto de las colecciones de Epic Comics es más que buena, exceptuando COYOTE y SISTERHOOD OF STEEL, éstas nunca tuvieron ventas escesivas al ser muchas de ellas bastante experimentales, como MOONSHADOW, THE ONE o STARSTRUCK. En resumen, unas series experimentales,que se convirtieron en una nueva posibilidad editorial.

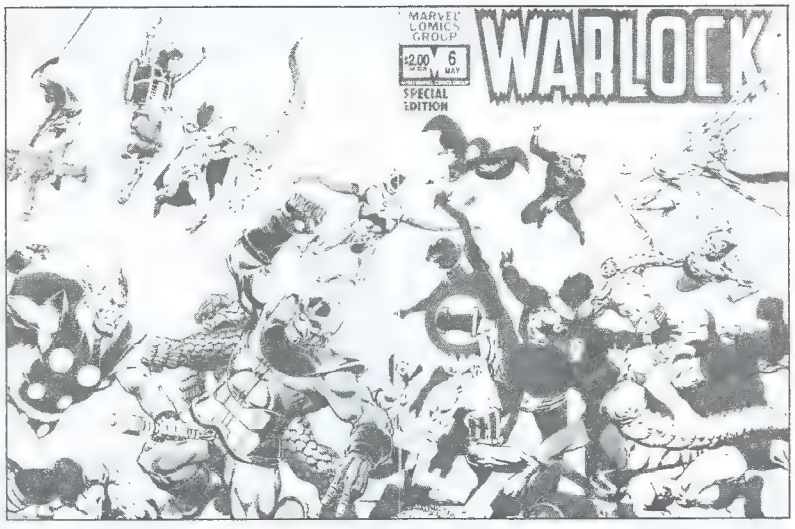
LAS NUEVAS REEDICIONES

Una vez desplegada esta nueva infraestructura editorial de Epic, Jim se dedica a potenciar el material clásico Marvel; material que por otro lado se guía teniendo una actualidad y vigencia fuera de lo común.

De esta manera, a finales del Verano de 1.982, aparecen por primera vez las SPECIAL EDITIONS, especie de reediciones de lujo que contenían algunas de las mejores épocas de las revistas más prestigiosas de Marvel, como fueron las de X-MEN y THE AVENGERS de Neal Adams, las de SHIELD y CAPTAIN AMERICA de Jim Steranko, la de MOONKNIGHT de Bill Sienkiewicz, etc...

Las primeras en salir al mercado son el WARLOCK de Jim Starlin y el RED NAILS (Conan) de Barry Smith (Septiembre 1982). También, y pensada para su aparición en el mismo mes, es proyecta

> "A finales del Verano de 1982,aparecen los "Special Edition" especie de reedición de lugo, que contenía algunas de las mejores épocas de la colecciones mas prestigiosas de Marvel"



da la reedición del GIANT-SIZE Nº 1 de X-MEN (1975), primera aparición de la Nueva Patrulla X y que para darle mayor atractivo al número, se pensó en añadir al comic una pequeña historia de doce páginas inédita, sobre el catorceavo cumpleaños de Kitty Pryde.

La historia sería guionizada por Chris Claremont (¡como no!) y dibujada por Paul Smith (¿¡!?), y que por problemas de última hora sería dibujada por Dave Cockrum.

Con estas reediciones de lujo, que en su mayoría y dicho sea de paso no tuvieron el éxito esperado, Jim se aseguró el potenciar también la anterior etapa de la historia Marvel.

Portada del ALIEN LEGION Nº1 dibujada por Frank Cirocco para un número doble de presentación de la colección.
Portada del Nº 6 de el "Special Edition" de Warlock dibujado por el polifacético Jim Starlin y que, al igual que el resto de "Special Edition", incluirá una galería de portadas de los números que reeditaban en su interior (aunque a veces también se incluyera un porfolio).

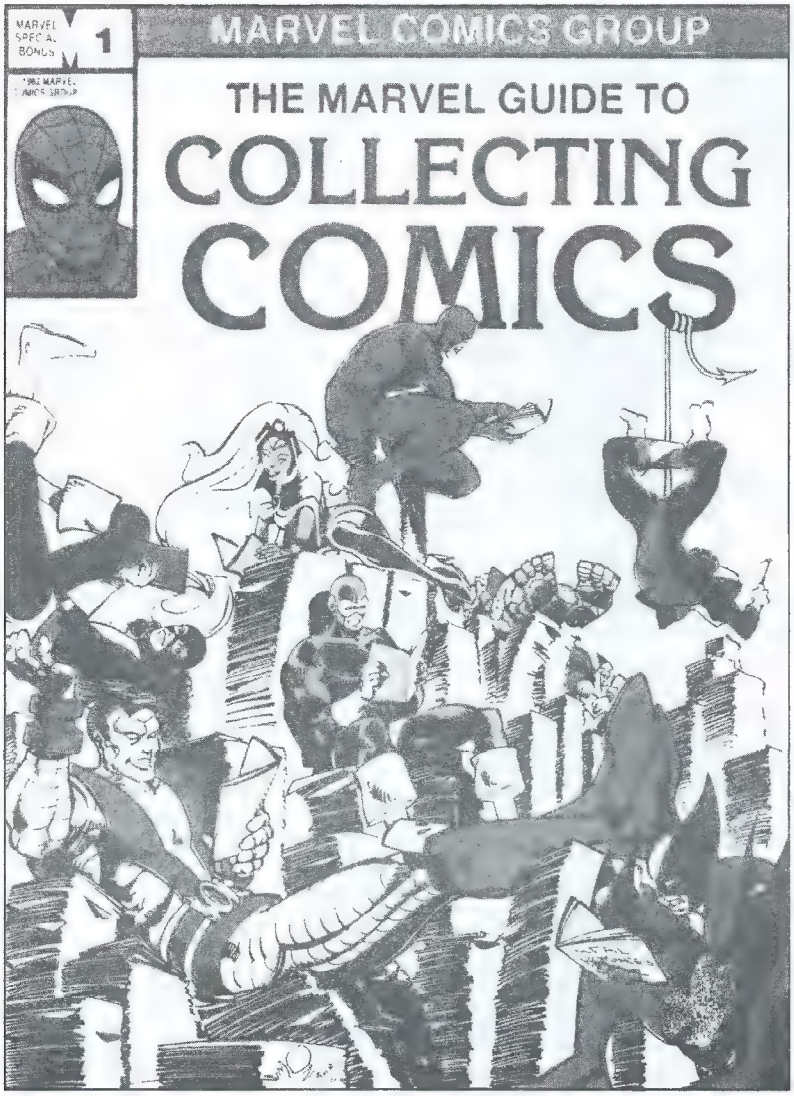
LOS ACCESORIOS DEL COMIC

> “ La primera de las Colecciones de Parafernalia, será la modesta THE MARVEL GUIDE TO COLLECTING COMICS, que aparecerá en Julio de 1982 ”

Pero las miras de Jim Shooter iban mucho más allá, observando que también podría extraer unos buenos dividendos con lo que he dado en llamar : COLECCIONES DE PARAFERNALIA.

Jim se dió cuenta, y la proliferación de Fanzines y Revistas de Información lo confirmaban, que en el mundo del comic, no todo es estrictamente comic. Por otro lado, el hecho de que los lectores escribieran en gran número pidiendo la reposición del Bullpen Bulletin, era ya señal perceptible de que ese tipo de información publicada en esas revistas era latente, pero se planteaba una duda: ¿sería rentable?.

La primera de estas ediciones en asomar al mercado será la modesta THE MARVEL GUIDE TO COLLECTING COMICS (Guía Marvel de cómo coleccionar comics), que aparecerá en Julio del 82.



El ejemplar de 16 páginas dará un somero repaso, de manera un tanto popular sobre cúal es la mejor manera de coleccionar comics. El número tiene evidentes atractivos como son, por ejemplo, la simpática portada de Walt Simonson. Para reafirmar aún más su popularidad, ese mismo mes se anunciará su inclusión en el "comic-book" de SPIDERMAN, hecho que no será finalmente posible y que se tendrá que posponer dos meses, para ya definitivamente ser incluido en el Nº 234 de THE AMAZING SPIDERMAN, sin aumentar el precio de éste. Todo un detalle de Jim. Pero esto es sólo el principio. Y así, en Octubre de 1982, aparecen dos nuevas entregas de este tipo de ediciones.

Una de estas será el NO-PRIZE BOOK, un divertido espécimen de "comic-book" dedicado a mostrarnos algunos de los grandes errores que Marvel ha tenido a lo largo de su historia, y que es regalado a los lectores cuando uno de éstos descubre un nuevo error. El número, que será (también) idea de Jim Shooter, nos viene a demostrar (junto con lo comentado anteriormente en la "Guía"), lo que comenté en un principio de sus dos mitades. Sólo una cosa más: la portada es fantástica (de Michael Golden) y que nos muestra un Dr. Muerte desenmascarado con el rostro de Stan Lee:

En este mismo mes de Octubre de 1982, como ya he reseñado anteriormente, también saldrá a la venta una nueva colección de las que podemos enmarcar dentro de las Colecciones de Paraferna lia, y que redundará en uno de los mayores éxitos de este tipo de publicaciones; estoy hablando del THE OFFICIAL HANDBOOK OF THE MARVEL UNIVERSE o simplemente MARVEL UNIVERSE, como normalmente se denomina.

La idea de materializar a los personajes del "Marvel Universe" en una colección, no es una idea editada alegremente; tuvo sus antecedentes. Lo que Jim hizo fue moldear y sacar partido de una idea tenida y realizada en sus principios por otras personas y puesta aquí al servicio de la maquinaria Marvel.

El germen del "Marvel Universe" se comienza a fraguar a finales de la década de los Setenta con la edición, por parte de dos "aficionados" (Mark Gruenwald y Peter Sanderson) de una especie de Fanzine o Revista de Información llamada OMNIVERSE, "The Journal of Fictional Reality".

"Omniverse", con una periodicidad indefinida (entre un número y otro pasaban años), establecía en forma de artículos un estudio de personajes por grupos, añadiendo además artículos generales, comparaciones entre comics y análisis de personajes y Universos, tanto Marvel como DC. Tenía siempre como vértice un tema central de manera

> “ OMNIVERSE tenía una periodicidad indefinida, ya que entre un número y otro pasaban años ”

> “MARVEL UNIVERSE tuvo un gran éxito entre los lectores y aficionados, cerciorando a Jim de la viabilidad que podían tener las Colecciones de Parafernalia entre éstos”

que, por ejemplo, el Nº 3 estaba centrado en los Mutantes, de los que incluía un análisis y una lista completa. El Nº 2 nos ofrecía un estudio sobre los dioses y otro sobre las personalidades del Dr.Muerte. Por el Nº 1 no pregunteis... ya que esta perdido en la sombra de los tiempos.

La edición era excelente, con un gran nivel de calidad que rayaba la profesionalidad, hasta el punto de que Marvel anunciara y recomendara el Nº 2 en su revista THE MIGHTY THOR, debido naturalmente a los artículos sobre dioses que en el Fanzine se encontraban. Además, como dato aparte, anotar que sus creadores lo realizaban en su tiempo libre...

Unos años después, y con motivo de la publicación del "CONTEST OF CHAMPIONS", Jim incluye al final de cada uno de los tres números, como bonificación especial y en conmemoración de la reunión de todos los personajes, una lista completa de todos los que se hallan en activo dentro del Universo Marvel. Esta lista, realizada por primera vez, se extendería más adelante, añadiendo en el último número del "Contest" Nº 3, una pequeña lista de aquellos personajes inactivos o muertos. Situaciones estas no conmutativas ya que la segunda presupone la primera pero la primera no implica la segunda.

Como podemos ver en la ficha de abajo, solo incluía unos pocos datos sobre cada personaje; pero el primer paso ya estaba dado...

CYCLOPS
(Scott Summers) American mutant whose eyes shoot energy-blasts. Brother to Havok. Current whereabouts: Salem Center, New York. Current member of the X-Men. First appearance: X-MEN #1.

La inclusión de este nomenclator de personajes, aunque solo se trate de Superhéroes y no de Supervillanos, es bien recibido por los lectores. Pero Jim Shooter tiene guardado un as en la manga, ya que desde hace algún tiempo está preparando el Marvel Universe, con los servicios de Mark Gruenwald (como escritor principal) y Peter Sanderson (escritor) que, junto a Mark Lerer (escritor), Frederick Baumann, Robert Simpson y Joanne Harras (en calidad de investigadores), crean algo mucho más grande e importante que lo incluido en el "Contest". De manera que la buena acogida de aquella lista hace que solo cinco meses después salga al mercado este THE OFFICIAL HANDBOOK OF THE MARVEL UNIVERSE.

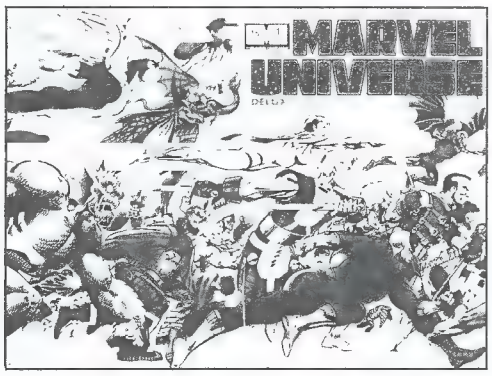
Esta primera colección del MARVEL UNIVERSE tendrá un total de quince números y estará dedicada del Nº 1 al Nº 12 a personajes en activo (incluyendo ya aquí a los Supervillanos); los números 13 y 14 a los muertos e inactivos, y el Nº 15 y final (una maravilla) a detallar las armas y accesorios que los diferentes personajes utilizan en sus historias.

Esta primera entrega tuvo un gran éxito entre los lectores y cerciora a Jim de la viabilidad de tales colec-

Página 66: Montaje de dos contraportas del MARVEL UNIVERSE (V.1) Nºs 8 y 11, en las que se puede apreciar la forma en que encajan. Disponiéndose (las doce) en cuatro filas de tres dobles portadas cada una, formando así un mural con todas ellas que recientemente se ha comercializado como poster de 1,27 x 1,27 metros. A continuación, portadas de OMNIVERSE Nº 2 de artista desconocido, y Nº 3, por Ed Hannigan y John Beatty.
Esta página: Reproducción de las portadas del MARVEL UNIVERSE (V.1) Nºs 13, 14 (que forman una calavera), y 15 realizadas por John Byrne/ Joe Rubinstein.

ciones. Pero él es precavido y lo que podía haber sido mayor, se queda en una colección de sólo 15 números (de 32 págs. cada uno). Era conveniente no ser excesivamente "jovial" a la hora de producir este tipo de Colecciones Parafernálicas.

Sin embargo, la tremenda aceptación y la inmejorable acogida de que es objeto la serie, provocan que,tres años después,salga al mercado el V.2, llamado THE OFFICIAL HANDBOOK OF THE MARVEL UNIVERSE DELUXE EDITION. Esta vez, y con la seguridad que otorgaba el éxito anterior, se alargó el número de páginas de 480 a 1280.



Este segundo volumen se pone a la cabeza de las listas de ventas de una forma casi sistemática, pero más importante es si nos fijamos en el hecho de que es una serie con un precio de portada de 1.50$ (el doble de un "comic-book") y que en sus páginas no contiene cómic propiamente dicho.

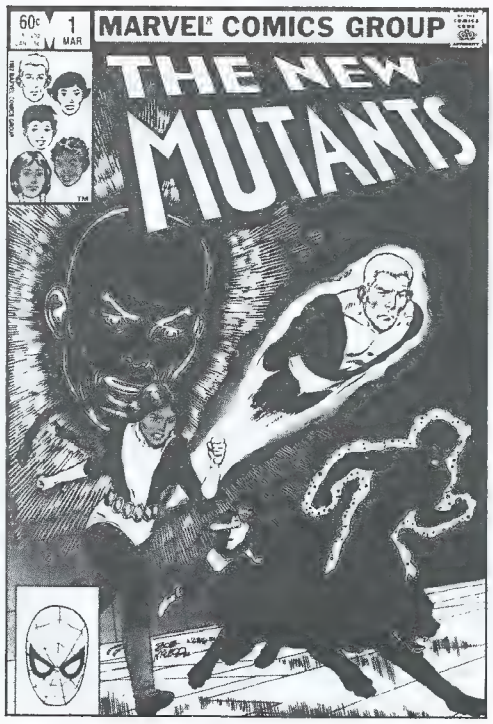
Es necesario hacer mención especial del precio de la revista ya que,aunque a primera vista pueda parecer cara, en realidad no lo es tanto si observamos que su predecesora, editada tres años antes (tiempo en el que los "comic-book" han experimentado sus dos subidas correspondientes), costaba 1$ y sólo portaba 32 págs. Por esto es necesario reseñar que, aunque la nueva colección debía haber sido proporcionalmente más cara, en la realidad se le adjudicó un precio menor al esperado. Igual Jim tuvo que ver con eso ¿No os parece?...

Finalmente, en Octubre de 1986,y dentro de la floreciente "moda" de los "Trade Paperbacks", aparece en el mercado el MARVEL UNIVERSE TRADE PAPERBACK, que no es otra cosa que la transformación en tomos del MARVEL UNIVERSE DELUXE EDITION (dos números por tomo). Huelga decir que la edición es realmente "deluxe", apelativo que esta más justificado en esta colección que en la anterior, y con un precio -6.95$- como se puede ver, también de lujo.

La serie no tendrá el éxito de su predecesora, ni de lejos. Dos factores decisivos corroboran esto: el primero, su precio, muy elevado, sobre todo si lo comparamos con el de la revista antecesora que costaba mucho menos. En segundo lugar, lo poco atractivo de su contenido, al ser una repetición prácticamente igual de los números anteriores de V.2 que, incluso, aún no habían acabado de ser editados. Es decir, se estaban realizando reediciones de una colección que ni siquiera aún había finalizado. ¡Inaudito!. Lo cual ya es suficientemente explicativo de su baja venta.

NUEVOS MUTANTES

En Diciembre de este año 1982 aparecerá el Nº 1 de THE NEW MUTANTS, que será la primera de una serie de colecciones aparecidas a expensas del éxito obtenido por X-MEN. Para conocer el génesis de este nuevo grupo de mutantes, consultar la entrevista a Chris Claremont publicada en el Nº 1 de LOS NUEVOS MUTANTES de Ed.Forum.



> “Con la seguridad que otorgaba el éxito de la edición anterior, se alargo el número de páginas de 480 a 1280 en el Volumen Dos”

Portada del MARVEL UNIVERSE DELUXE EDITION Nº 1 (arriba) realizada por John Byrne/Joe Rubinstein, no habiendo podido dibujarlas todas Byrne, por irse éste a DC.
Esta segunda colección del MARVEL UNIVERSE, al igual que la primera, formará también un poster, pero esta vez no en un mural, sino un poster alargado, como si de un tremendo papiro se tratase, de 26 cms. de ancho por 6,120 ms. de largo.
Portada de THE NEW MUTANTS Nº1 realizada por Bob McLeod, donde nos planteaba un"look" muy diferente del que ahora tienen con Bret Blevins.

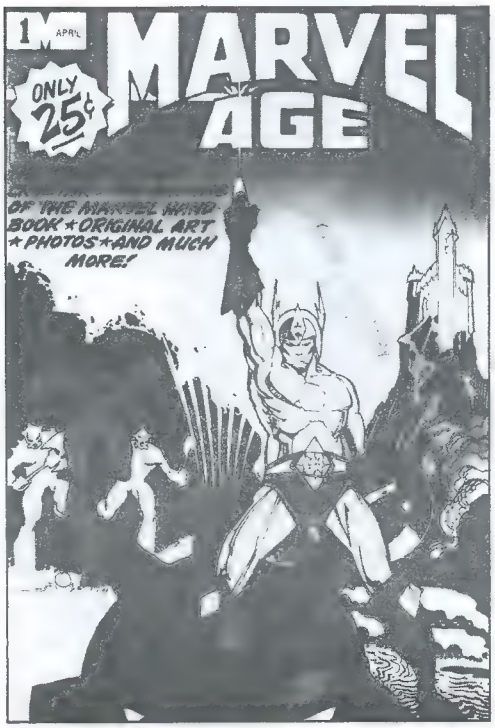
> “Las Revistas de Información tenían un gran "handicap": el elevado precio, que hacía realmente prohibitiva su compra para los aficionados”

Con la edición de THE NEW MUTANTS acaba un año en el que Jim nos muestra la mayoría de novedades que caracterizarán su carrera en Marvel. En contrapartida, las ventas del mes-base de Junio, 4.300.185 comics, son menores que las del mismo mes del año pasado. Probablemente la gran cantidad de nuevos formatos y ediciones presentadas (MARVEL GRAPHIC NOVELS, "Limited Series", etc...) en un sólo año produce una recesión en el lector no acostumbrado a tal avalancha. De todas formas, el año siguiente será el de la definitiva prueba de fuego para las novedades presentadas por Jim Shooter. Veamos que pasó...

1983 - EL AÑO DE LOS RESULTADOS

El año 1983, a diferencia de 1982, será un año mucho menos cargado en cuanto a novedades importantes se refiere, y es que la cantidad de las presentadas durante el año anterior dejó a éste un tanto más aligerado, aunque una de las más importantes será presentada en los primeros días del año; me estoy refiriendo a una nueva Coleccion de Parafernalia: MARVEL AGE.

La salida al mercado del MARVEL AGE no es producto de un capricho editorial o de Jim, por extensión; la necesidad de una revista de información sobre el mundo del comic Marvel es algo latente, y no hace falta ser muy perceptivo para darse cuenta de ello. Buen ejemplo de esto fue la restitución del popular "Bullpen Bulletins". Pero tras la nueva etapa de esta página, el lector pide más y ese "más" sólo lo podían encontrar en las revistas de información sobre comic, aquellos lectores que dispusieran de los medios adecuados para ello (llámense dólares).



Portada del MARVEL AGE Nº 1 por Walt Simonson, proyectada originalmente para el Nº 1 de CRYSTAR, que finalmente realizaría Bob Larkin.

Estas publicaciones, aunque son de alta calidad, tienen un gran "handicap": el elevado precio, que hacía realmente prohibitiva su compra para muchos aficionados.

Ante tal panorama, Jim ve muy factible el editar una revista con información Marvel sobre los comics de inminente publicación, los que estan aún en proceso de producción, o aquellos que sólo son proyectos para un futuro más o menos inmediato, añadiendo además entrevistas con los creadores y editores de la "casa".

Además, y como punto más interesante de esta revista(para Jim naturalmente), se encontraba la necesidad de un verdadero escaparate editorial en el que se pudiesen presentar las novedades, creando expectativa y haciendo que el lector obtuviese la suficiente información como para sentirse interesado por los nuevos proyectos; y lo más importante, todo ello tratado desde su propio punto de vista. Además, como último detalle, y para no desvirtuar el potencial encanto de la revista, se le adjudicó el precio mínimo de veinticinco centavos (25¢).

La iniciación del proyecto será encargada a Carol Kalish (Editora), quién realizará la revista con la ayuda de Peter David (Editor Asistente /Diseñador) en los primeros números de la misma. Pero poco debió gustarle la forma de este primer MARVEL AGE a Jim, puesto que fueron retirados de su cargo (a los cinco números del comienzo de la colección) y sustituídos por Jim Salicrup (Editor y Director de Diseño) quien la ha editado hasta la actualidad, con la ayuda de diversos editores asistentes.

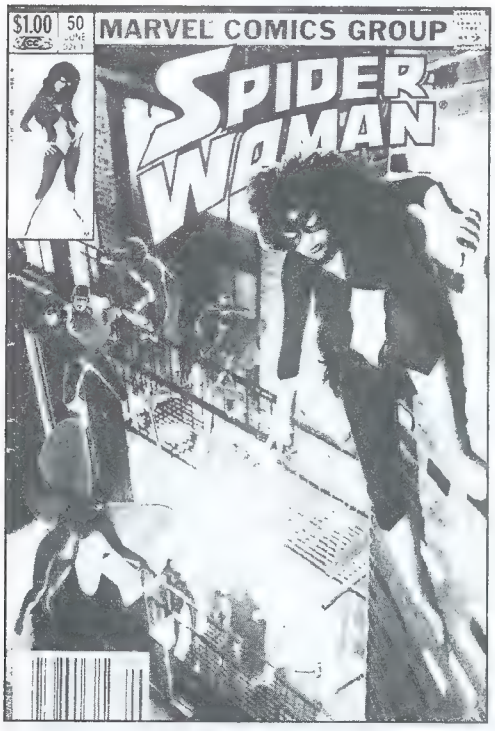
El formato, como muchos de vosotros conoceis, es idéntico al de un "comic-book" normal, tanto en dimensiones como en grosor; contando también con

treinta y dos páginas de tripa e igual papel hasta el Nº 14. A partir de este número, su calidad aumenta con el uso de "Mando Paper", aunque paralelamente aumenta también su precio hasta los 35¢, valor que mantendrá hasta Mayo de 1986 (Nº 41) cuando sube a 50¢, que es el que posee en la actualidad.

En resumen, una publicación muy bien recibida por muchos Seguidores de Marvel y que sigue teniendo una muy buena aceptación entre los lectores.

LOS NUMEROS DOBLES

Este será también el año en el que Jim empiece a usar la fórmula de realizar números dobles, tanto de los números que inician las colecciones como de los que las finalizan y que, lógicamente, haría más rentables los mismos. Buen ejemplo son, los últimos números de las colecciones: GHOST RIDER Nº 81, MASTER OF KUNG-FU Nº 125 y SPIDER-



WOMAN Nº 50 (todos ellos de Marzo de 1983), o los primeros de ALPHA FLIGHT (Junio 83), WEST COAST AVENGERS (Julio 85) y X-FACTOR (Noviembre 85).

EL AUGE DE LAS VENTAS DIRECTAS

En el mes de Julio de este año 1983, entra en funcionamiento la diferenciación entre los "comic-books" vendidos en venta directa y los vendidos en "Newsstands"; otro paso que demuestra la importancia que están tomando las ventas directas en el mercado norteamericano, que cada vez tiene mayores adeptos.

EL MES DE LOS EDITORES ASISTENTES

En Octubre de este mismo año, se produce un hecho extraño, pero no por ello menos lleno de imaginación y simpatía; es el mes de los "ASSISTANTS EDITORS".

Así, en los últimos días de Septiembre y primeros de Octubre, saldrán a la venta los "comic-books" con fecha-portada de Enero de 1986, en los que no intervendrán los editores habituales por hallarse en una "Comic Convention" junto con Jim Shooter, sino que serán editados por sus Editores Asistentes. Todos esos comics portarán unas serie de "gags", bien en su interior, bien en la portada o bien en historias de "back-up" donde dejarán bien patente lo especial de aquel mes.

No es mi deseo hacer aquí una crítica de esos "gags" (aunque algunos me parecieron muy buenos y de gran originalidad), sino simplemente resaltar el buen gusto del hecho en sí, que no fué otro que el de romper un tanto con la normalidad habitual, en la que va bien un paréntesis de este tipo.

FOTOGRAFIADOS

Al mes siguiente (Noviembre 83) se edita el MARVEL FUMETTIS (Colección de Parafernalia), que estará compuesta de una serie de fotografías semejantes a un comic (no en vano, "fumettis" es el nombre que reciben los comics en Italia) y en el que se incluirán firmas de algunos de los artistas más importantes de Marvel.

El ejemplar es imprescindible como curiosidad en cualquier colección, aunque fué una pena el que se editara con papel normal de "comic-book", con lo que en muchas fotografías se aprecian poco los detalles.

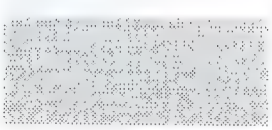
El número tendrá 32 páginas, un precio-portada de 1$ y se venderá exclusivamente en forma de Venta Directa.

LA OPORTUNIDAD

Para acabar el año, sale al mercado THE OFFICIAL MARVEL TRY-OUT BOOK, que

> “1983 será el año en el que Jim empiece a usar la fórmula de realizar números dobles, tanto de los números que inician las colecciones como de los que las finalizan y que, lógicamente, haría más rentables los mismos”

Peculiar portada del Nº 50 de SPIDER-WOMAN, realizada a partir de una fotografía coloreada de Brown-Larkin, donde aparecen fotografiados gente como: Lynn Luckman -secretaria de Marvel- (Spider-woman); Mike Carlin -editor- Mark Gruenwald -editor- y esposa (Gypsy Moth); Ann Nocenti -editora- (Tigra); Bob Sharen -colorista-(Werewolf) y John Morelli entre otros. Según declaraciones del propio Bob Sharen, tanto Ann Nocenti como él mismo fueron fotografiados desnudos para después ser coloreados con aerógrafo sobre la misma fotografía.



1-Klaus Janson 2-Darlene Cole 3-Walt Simonson
4-George Roussos 5-Stu Schwartzberg 6-Harry
Candelario 7-Bob Carcaella 8-Gary Hallgren 9-
Dave Simons 10-Vince Colletta 11-John Byrne
12-Nancy Dodaro 13-John Buscema 14-Margaret
Clark 15-Denys Cowan 16-Ed Hannigan 17-Mike
Hobson 18-Mike Higgins 19-Bob Budiansky 20-
Carl Potts 21-Al Milgrom 22-Ann Nocenti
23-Lynn Cohen 24-Jim Shooter 25-Elliot
Brown 26-Tom DeFalco 27-Mike Carlin 28-
Mark Gruenwald 29-Joe Rubinstein 30-Ann
Crespi 31-Denny O'Neil 32-Linda Grant
33-Ralph Macchio 34-Bob Harras 35-Bo-
nnie Chan 36-Bob Camp 37-Jim Owsley 38-
Larry Hama 39-Paul Smith 40-Louise
(Simonson) Jones 41-Dan Fingeroth 42-
Chris Claremont 43-Jim Starlin 44-
Walt Schiffhan 45-John Romita, Jr.
46-Rob Layton 47-Ron Zalme 48-Paul
Becton 49-John Tartaglione 50-Stan
Fedtniewicz 51-Rick Parker 52-Bob
Wiacek 53-Jose Albelo 54-John
Morelli 55-Ron Wilson 56-Deb
Pedler 57-Jack Abel 58-Barry
Shapiro 59-Morrie Kuramoto 60-
Ken Lopez 61-Ron Fontes 62-Sol
Brodsky 63-Terry Austin 64-
Martha Conway 65-Marie
Severin 66-John Romita,Sr.
67-Archie Goodwin 68-Jo
Duffy 69-Herb Trimpe
70-Virginia Romita
BOB CAMP '83
EPIC
CRIME
WAR
MAN
CAMP

según Jim Shooter es la mejor manera de"irrumpir"en el mundo de los comics.

El ejemplar tendrá un tamaño gigante de 277 x 430 m/m, e incluirá una historia sobre Spiderman escrita, naturalmente, por Jim Shooter con muchas explicaciones para poder dibujarla, en el caso de que éste fuese tu campo de acción. Si por otro lado, querías probar como entintador, tendrías los lápices (en color azul) de una historia de Spiderman dibujada por John Romita Jr., incluyendo muchas explicaciones para que pudieses probar aquella faceta que mejor fuese contigo (guión, dibujo a lápices, entintado, coloreado o rotulado). En definitiva, simular de la manera más real posible el trabajo de un "comic-book".

El álbum saldrá a la venta con un precio de 12.95 $ que, aunque no es barato, sí que se justifica bastante con las ideas y explicaciones que incluye; además, también servirá para normalizar las pruebas de nuevos talentos que lleguen a Marvel, ya que al tener todas la misma base podrán ser mejor evaluadas.

Con el "Try-Out" acaba el año 1983 que, aunque no muy plagado de novedades importantes, sí que empieza a mostrar el resultado del año anterior, ya que en el mes que hemos tomado como base -Junio-, Marvel tiene unas ventas de 5.054.805 comics, número que supera ampliamente al del mismo mes, un año atrás. La diferencia con 1984, aún será mayor...

1984 - EL AÑO DE LA SECRET WARS

El año 1984 empieza caliente en lo que a polémica se refiere, con la edición del PHOENIX-THE UNTOLD STORY, (Enero) que viene a esclarecer ya, de una forma "oficialmente" definitiva el "affaire Fenix", aunque también y en contraposición contribuyó a intensificar la polémica suscitada en torno al mítico personaje. Pero no voy a hablar aquí de un tema que creo lo suficientemente conocido y comentado, especialmente cuando en este número se da repaso completo al ejemplar, mostrando las páginas que finalmente no se editaron, los bocetos de Byrne nunca entintados y la presentación de la totalidad del coloquio (The Dark Phoenix Tapes) que mantuvieron las personas que estuvieron envueltas en el tema referido.

«LA COLECCION»

Al mes siguiente (Febrero 84) y después de una "bien estructurada" autopublicidad preparatoria en el MARVEL AGE y de las Páginas-Anuncio en el resto de los "comic-books", Marvel saca a la venta uno de los mayores éxitos editoriales (quizás el mayor) a nivel de ventas que ha tenido en los últimos años: THE SECRET WARS.

Las Guerras Secretas fueron probablemente un intento por parte de Marvel, de restar novedad e impacto a las CRISIS ON INFINITE EARTHS, publicadas algunos meses después por DC. Y realmente en muchos aspectos lo consiguieron...

Marvel, una vez apercibida del proyecto que DC estaba preparando en forma de "maxi-serie" y en el que se reunía a todos sus personajes en activo, se fabrica a una velocidad increíble, y sin esperar un solo momento, su propia serie. Estas aseveraciones las podemos observar tanto en los preparativos de la serie como en el transcurso de la misma, denotándose una falta total de previsión que provocaría algunos "contratiempos" y, por extensión, una disminución de calidad implícita en la serie.

Por otra parte, estoy totalmente seguro que Jim Shooter tenía en mente una colección de esas características, y más aún después de haber editado el CONTEST OF CHAMPIONS de sólo tres núme

> «Con el "Try-Out" acaba el año 1983 que, aunque no muy plagado de novedades importantes, sí que empieza a demostrar el resultado de 1982»

Página 70: Corte en sección de las oficinas de Marvel, en las que se puede ver la distribución del "Staff" por completo y el lugar que ocupaban en ese momento (1983). Esta página: Páginas del MARVEL TRY-OUT BOOK, preparadas para ser coloreadas. Junto con estas páginas se incluirán las explicaciones correspondientes, que daban tres puntos esenciales para la práctica de esta faceta: Claridad, Profundidad y Realismo.

> “En el aspecto artístico, la cosa fue peor. El guión pobre, y la historia (PLOT), más todavía, ya que los doce números de la serie transcurren en torno a unos enfrentamientos totalmente maniqueos entre unos y otros”

ros. Pero el querer sacar al mercado una colección de este tipo y con tanta rapidez tuvo sus consecuencias...

Para comenzar, podemos observar un dato suficientemente significativo y es la presentación de forma oficial en el MARVEL AGE, aparecido en Noviembre de 1983, donde nos hablan de THE SECRET WARS, pero con el nombre de ¡¡ COSMIC CHAMPIONS!!(¿?)...

Un mes después, aparecía en la misma revista la rectificación con el nombre de THE SECRET WARS; sin embargo, en la portada de este MARVEL AGE Nº 12, podemos observar un nuevo fallo con respecto al Nº 1 de la mencionada "maxi-serie". En la portada del MARVEL AGE, donde aparecían algunos de los principales personajes de la serie, se incluía a Kitty Pryde, mientras que en la portada del Nº 1 de THE SECRET WARS (qué por lo demás es idéntica) no aparece por ningún lado, ni tampoco, lógicamente, después en la colección.

Además, el personaje había sido incluído en la publicidad de los "comic-books" ¡tan solo 4 semanas antes!.

Estos son puntos que ponen de manifiesto la gran rapidez con la que se preparó la serie y que demostró tener como consecuencia la poca coordinación de Jim Shooter con respecto a Chris Claremont.

En el aspecto artístico, la cosa fué peor. El guión pobre, y la historia (PLOT), más todavía, ya que toda la serie de doce números transcurre en torno a unos enfrentamientos totalmente maniqueos entre una parte positiva y otra negativa, los cuales se desarrollan de una forma gratuita y un tanto absurda, provocados por un "Señor" del más allá (Beyonder) que los hace pelear por la obtención de un premio a todas luces utópico y descabellado.

Para poder paliar un poco todo este entramado argumental de insípidas tortas, se obsequió al personal con el cambio en ciertos personajes básicos dentro de la estructura Marvel. Tal fué el caso de Spiderman, Spiderwoman y el Hombre de Hierro (que cambian de indumentaria), aunque a este último le dure muy poco el cambio; o el de los 4 Fantásticos, que cambian en el grupo a la Cosa por She-Hulk. Uno piensa que para realizar estos cambios no hacía falta complicarse tanto la vida.

Por último, lo que me dejó totalmente perplejo (si es que aún tenía capacidad para ello) fué el altercado del Dr. Muerte con Galactus, suceso sin calificativos.

Con esto, Jim Shooter comenzaba a desprestigiar y a extraerles ese aura de mitificación a los grandes personajes de la Marvel (y nunca mejor dicho lo de grande), aunque esta costumbre continuara en la THE SECRET WARS II.

En cuanto al dibujo, solo redundar en lo dicho anteriormente; decir que si el primer número ya es de una calidad decepcionante, los siguientes empeoran hasta tal punto que Mike Zeck aún dibujando rápido y mal, necesite la ayuda de otro artista, Bob Layton (otra de las manos derechas de Jim), para poder ayudar en el acabado y entrega de la serie.

Los dibujos llegaron a ser muy poco definidos, hasta el punto de que algunas caras tuvieron que ser redibujadas (¡!) por el que en ese momento era el Director Artístico de Marvel, John Romita Sr. Como podeis ver aquí en las viñetas que os ofrecemos, la diferencia es más que notable.

Después de todo lo expuesto, no creo que sea necesario alargarme más en explicaciones sobre la "calidad" de la

obra. Solo añadir que si a nivel artístico la serie es un completo fracaso, en cambio, a nivel económico sería todo un éxito, como ya comenté al principio. El argumento de venta era muy claro, el lector está obligado a comprarla si no deseaba perderse una parte más o menos trascendente (mucho menos que más, por supuesto) en la vida de los personajes que aparecían, y que de seguro, alguno sería de su debilidad. El resultado fué la obtención de cotas en las ventas superiores a las de X-MEN, que normalmente es la serie que ocupa la más alta posición en las listas.

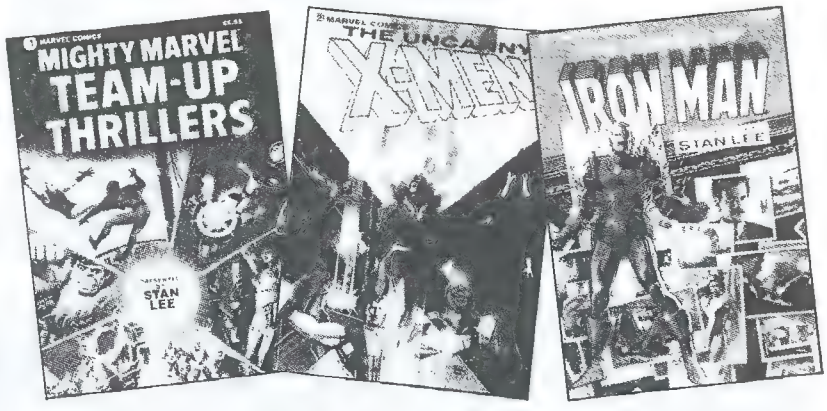
LOS «TRADE PAPERBACKS»

Unos meses después, el 13 de Marzo de este mismo año (1984), hacía su aparición en el mercado el X-MEN TRADE PAPERBACK.

Esta publicación agruparía en un volumen lujosamente presentado, toda la saga de Fénix, incluyendo los números que van desde el 129 al 137 de la propia colección (X-MEN).

Este sería el segundo de los volúmenes recopilatorios de material que por su calidad o valor intrínseco merecieran este tipo de edición, ya que anteriormente, en 1983, y de forma aislada había hecho su aparición en el mercado el primero de estos "Trade-Paperbacks" titulado: MIGHTY MARVEL TEAM-UP THRILLERS, que recopilaba grandes enfrentamientos entre algunos de los más célebres personajes de Marvel, como por ejemplo el de Spiderman y Daredevil (AMAZING SPIDERMAN Nº 16), o el de la Patrulla X y Los Vengadores (X-MEN Nº 9).

Con idénticos planteamientos, aparece en el mercado (un mes después que el de X-MEN) el 13 de Abril del mismo año (1984) el IRON MAN TRADE-PAPERBACK con la inclusión de la primera y épica historia sobre el alcoholismo de Tony Stark.



Con estos dos volúmenes y el anterior, Jim no descubría nada nuevo, pero sí intentaba dar mayor popularidad a este tipo de formato, que hasta ese momento no lo había sido del todo. Analizándolos un poco, podemos observar que la selección de las historias incluidas es poco menos que perfecta, que la razón calidad/precio (tan querida por mí) es excelente, y que, fijándonos en el de los X-MEN, nos ofrecen diez "comic-books" (el Nº 137 lo cuen-

“ Con estos dos volúmenes y el anterior Jim no descubría nada nuevo, pero sí intentaba dar mayor popularidad a este tipo de formato, que hasta ese momento no lo había sido del todo ”

Comparación de las viñetas (izquierda) redibujadas en SECRET WARS. Arriba: viñeta 1 plancha 5, del Nº 7, tal y como la dibujo Mike Zeck, y abajo (la misma viñeta) tal y como quedo después de ser repasada por John Romita Sr. La diferencia entre las dos caras de Thor es más que evidente. También y superpuesta sobre ambas viñetas, la figura de Zsaji, igualmente redibujada por John Romita Sr. Y (derecha) portada de los tres primeros "Trade Paperbacks" editados por Marvel.

> “Los vendedores rechazaron el Nº 1 de VOID INDIGO por estar plagado de situaciones con un alto contenido de sexo y violencia”

to por dos, al ser doble), más una fantástica portada inédita de Bill Sienkiewicz, todo ello por el precio ciertamente asequible de 6.95 $, aunque había sido proyectado un precio todavía más atractivo de 5.95 $.

Pero el caso fué que este tipo de edición no causó excesiva locura entre lectores y coleccionistas, acabando aquí la experiencia. En cierta ocasión preguntándosele a Chris Claremont sobre cuál era la clave del éxito de los X-Men, este respondió que X-MEN fué el "comic-book" más apropiado en el momento más apropiado; supongo que en estos "Trade-Paperbacks" falló la segunda condición, ya que DC en 1987, comenzó a explotar esta posibilidad de comic, como si de la Panacea Definitiva se tratara (por lo que se ve, DC sí lo hizo en el momento apropiado). Lógicamente, Marvel se ha vuelto a enganchar al mismo tren, produciendo de nuevo este tipo de recopilaciones cuyo techo se alcanza con la edición de los MASTERWORKS, al prohibitivo precio de 29.95 $, todavía "barato" si lo comparamos con los 50 $ del Trade-Paperback de WATCHMEN de DC.

Como se ve, al igual que con las MARVEL GRAPHIC NOVELS, aquí la cosa también ha acabado muy descontrolada. Los tiempos cambian, y lo que para los aficionados era inasequible hace cuatro años escasos, ahora es perfectamente factible.

Detalle de la portada del MASTERWORK Nº 3 dedicado a X-MEN (izquierda), donde el Nº 1 tiene un protagonismo evidente ya que en estos volúmenes se reeditan los diez primeros números de esta colección. La cenefa que lo envuelve fue dibujada por Sandy Plunkett y Tom Palmer, y realizada expresamente para estos volúmenes. Y (derecha), reproducción de las portadas de los dos únicos números aparecidos de la colección de VOID INDIGO, ambas dibujadas por Val Mayerik. Observa la de abajo, es todo un "sueño erotico".

PROBLEMAS DE MERCADO

Algún tiempo después (Agosto 84), se anuncia la salida para este mismo mes de la Serie Limitada perteneciente a la Pantera Negra. La serie finalmente no aparecerá en el mercado por algunos supuestos problemas referentes a la relación que tenía con el "Apartheid" Sudafricano. He aquí una prueba más de la gran "discreción y delicadeza" con la que Jim solia tratar los casos de esta índole.

En el mes de Octubre de 1984 se produce uno de los conatos contra Marvel por parte de las Librerias Especializadas, Distribuidoras, etc..., que intentarán, de alguna forma, regular la moralidad de las publicaciones que distribuyen o venden. De esta manera muchos de estos vendedores rechazarán el Nº 1 de VOID INDIGO por estar plagado de situaciones con un alto contenido de sexo y violencia, siendo esta una de las razones más importantes por las que el comic deja de editarse.

PARA TODOS LOS PUBLICOS

Después de la creación de Epic Comics, Marvel da un gran paso al poder llegar con sus comics a casi todas las edades. Pero una vez ampliado este abanico hasta la gente más adulta (aunque algunos distribuidores"carcas" intentaran impedirlo), las miras de Marvel se posan en los más pequeños. Para poder abarcar este "mercado en potencia" (¿?) Marvel crea la Línea de Comics STAR.

El proyecto lo desarrollará Tom DeFalco, y así, el 25 de Diciembre de 1984, se ponen a la venta las tres primeras colecciones Star sobre un proyecto de nueve iniciales. Estas serán: PLANET TERRY, FRAGGLE ROCK (de televisión) y STRAWBERRY SHORTCAKE (el impronunciable).

Si en su momento ya observamos que el proyecto de los Epic Comics era algo arriesgado, éste lo será todavía más, al ir dirigido a un público sin excesivo poder económico para absorver dicha oferta.

Quizás es por esto por lo que Marvel, en una nota especial, resalta la calidad de estos nuevos comics y pide el apoyo de sus lectores para que en el caso de tener hijos, hermanos y sobrinos de corta edad, se los compren. La verdad es que me parece una filosofía de ventas un tanto simple y facilona.

Sea como fuere, los Star Comics "encabezaron", ya casi desde su inicio, los últimos lugares en ventas de los Comics Marvel. Como se ve,la nota especial no fue mayoritariamente seguida por las personas a las que se dirigía.

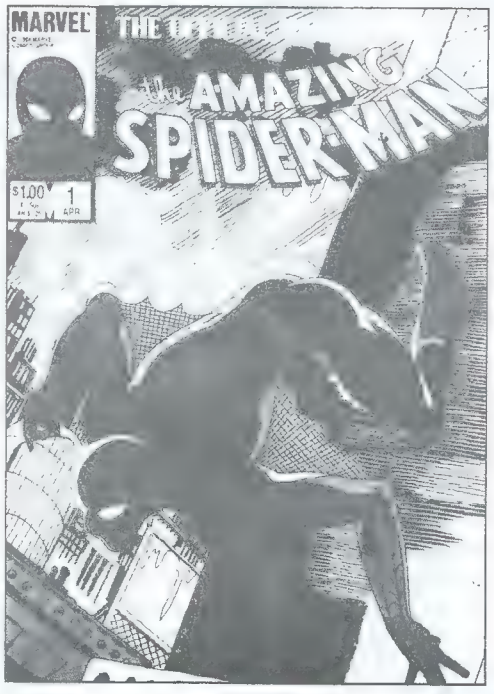
No obstante, reflexionando más profundamente,la permanencia en el mercado de estas colecciones responde probablemente a un interés de Marvel por seguir teniendo una imagen de compañía extendida a todas las edades, y de promocionarse ya desde los primeros "balbuceos literarios" del público infantil, ya que a nivel económico, no se puede decir que Star Comics sea un éxito.

Según las últimas noticias, la Línea Star ha dejado de ser independiente del organigrama Marvel para incluirse dentro de él, convirtiéndose así en Marvel Comics, quizás en un intento de aumentar sus ya bajas ventas...

Con esta nueva línea de comics acaba un año en el que las ventas experimentan un espectacular aumento (debido en gran parte a la SECRET WARS). Las ventas del mes-base de Junio serán de 6.045.887 comics. Se comenzaba a observar un prodigioso aumento de ventas que con el tiempo, comportaría una serie de drásticos resultados.

LOS INDICES MARVEL

El año 1985 comienza, en lo que a nuevas ediciones se refiere, con una nueva Colección de Parafernalia, el THE OFFICIAL MARVEL INDEX.



los O.M.I. no serán otra cosa que el análisis en forma de lista ordenada de aquellos números clásicos de las más arraigadas colecciones de Marvel.

Estos "Index", al igual que pasó con MARVEL UNIVERSE, no serán una creación original de Marvel, sino de nuevo,y al igual que aquel, una adaptación de algo ya editado en el mercado.

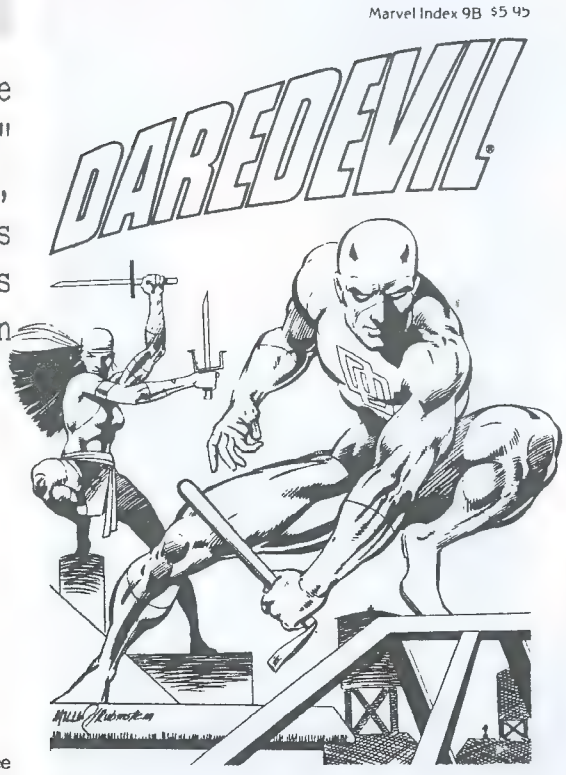
Los antecedentes los podemos encontrar en los índices publicados por la Ed. Pacific, durante la segunda mitad de la década de los Setenta y la primera de los Ochenta. Estos índices, con buenas reproducciones en blanco y negro (tramados) de las portadas originales, buen diseño interior e información resumida y bien detallada mostraban la progresión de las colecciones número a número, dando una vi-

> “Marvel, en una nota especial, resalta la calidad de estos nuevos comics, y pide el apoyo de sus lectores para que en el caso de tener familiares de corta edad se los compren”

Portada del Nº 1 del MARVEL INDEX TO AMAZING SPIDERMAN, por John Byrne, donde da cuenta de su gran manejo con los lápizes, al adaptarse con mucha facilidad a cualquiertipo de estilo de dibujo, como aquí, donde dibuja una portada con cierto estilo de Steve Ditko.

sión clara y global de la totalidad de la colección.

> “ La utilización de la palabra "Official" no es nada ostentosa, ya que son verdaderas radiografías de los números que detallan en su interior ”



(Arriba): Portada del Indice de Daredevil dibujada por Frank Miller. Indices que, aunque estaban distribuidos por PACIFIC, eran publicados por "G and T Enterprises" (George Olshevsky y Tony Frutti).
(Abajo): Portadas de los CRONICLES de Ed. FANTACO, de The Avengers y Spiderman, dibujadas por George Perez y John Byrne respectivamente.

Otra publicación de similares características son los CHRONICLES que publicará la Ed.Fantaco en el Verano de 1981. Estos CHRONICLES serían, respecto a los Indices Pacific,diferentes en su concepción, pero semejantes en el fín que querían alcanzar, dándonos, en lo que a la colección se refiere, una descripción muy resumida (sin portadas) pero equilibrando la balanza con extensos artículos que, realizados unas veces por profesionales y otras por buenos aficionados, daban también una completa visión de la colección.

De cualquier forma, una cosa estaba clara, y era la evidente necesidad por parte de las nuevas generaciones de lectores de conocer los primeros números de la Era Marvel que, por su lógica distancia en el tiempo, no podían ser adquiridos.

De esta manera, el 15 de Enero de 1985 sale a la venta el primero de ellos, que estará dedicado (naturalmente) a Spiderman (THE OFFICIAL INDEX TO SPIDERMAN). Y aunque a primera vista pareciese excesivamente ostentosa la utilización de la palabra"official", en realidad no es tal, ya que verdaderamente estos índices serán verdaderas radiografías de los números que detallan en su interior, dándonos detalles de cualquier aspecto de cada uno e incluyendo una gran sinopsis del mismo, intercalando buenas reproducciones en color de los números.

Estos índices tendrán una buena aceptación en el mercado, en parte gracias a una relación calidad-precio realmente buena (1.25 $/32 págs.) y a una presentación bastante popular.

Pero las cosas no iban a permanecer de esta forma , sino que dos años después se cambia el formato;en principio para mejorarlo...

En Febrero de 1987 aparece el primero de estos nuevos Indices con un precio-portada de ¡2.95$!!... Como ventajas tendrá la de adaptar el formato "Bookshelf" (DARK KNIGHT), que tán bien se está vendiendo en los E.E.U.U., y la de contar con portadas a toda página (casi del tamaño original). Como inconvenientes cuenta con un precio un tanto desmedido y una calidad de papel que no se corresponde con la real del formato "Bookshelf".

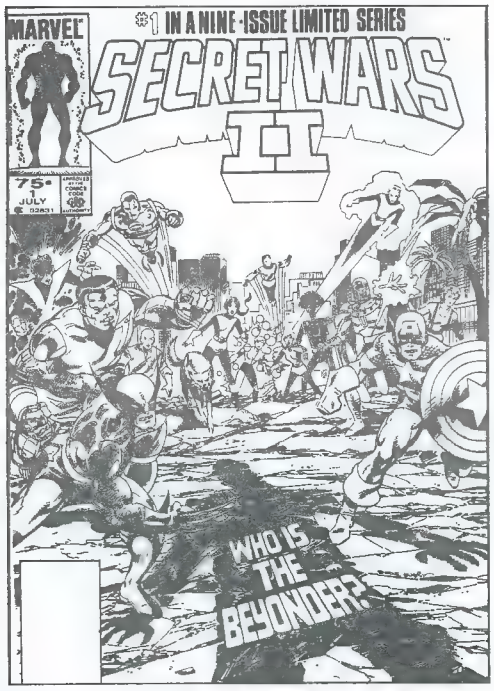
Pero la política es clara: aún vendiendo menos, las ganancias serán mayores.

1985 - EL AÑO DE LA SECRET WARS II

Pero si de creaciones comerciales hablamos, la que ahora me ocupará, se lleva la palma en esta parcela. Me estoy refiriendo a la SECRET WARS II.

MAS SECRET WARS

Aparecida el 16 de Abril de 1985, la SECRET WARS II será la "lógica" secuela (!¿?!) de la SECRET WARS.



Para comenzar, hay que observar su paralelismo con la "Crisis" de DC, ya que el Nº 1 de SECRET WARS II aparecerá paralelamente al Nº 4 de "Crisis". Esto, que en un principio parecía no tener excesiva relevancia, verdaderamente sí que la tiene si nos fijamos en que, de esa forma, y al contar sólo con nueve números, finalizará exactamente el mismo mes que "Crisis" y también con un número doble. ¡Qué cantidad de coincidencias tiene la vida¡ ¿Verdad Jim...?

De esta manera, Jim Shooter logra sus propósitos. Si con la primera entrega consiguió restar primicia, en mayor o menor grado, a la serie de DC, con la segunda serie intentará dividir al lector para entorpecer al máximo las ventas de "Crisis" (y también,por otro lado, el crear dos éxitos económico-editoriales de gran magnitud que aumentaron espectacularmente las ventas de Marvel).

Es por esto que SECRET WARS II se caracterizará por ser más parecida a "Crisis",pero con una leve diferencia. Mientras que "Crisis" mantenía una unidad y seguimiento dentro de su propia estructura de colección manteniendo sus "crossovers" a cierta distancia del guión principal de la serie madre, en SECRET WARS II se le dará una mayor importancia a los "crossovers" al estructurar la colección de forma que éstos tengan una continuidad y exactitud matemática dentro de la misma.

A nivel de ventas,esto provocará que si un lector se compra el Nº 1 de SECRET WARS II por aparecer aquellos personajes que son de sus agrado, se verá forzado a comprar las continuaciones -NEW MUTANTS Nº 30, CAPTAIN AMERICA Nº 308, X-MEN Nº 196 y IRON MAN Nº 197- (o como mínimo algunas de ellas), aunque sean colecciones que no le acaben de gustar, para después comprar el Nº 2, posteriormente las continuaciones, y así sucesivamente... Esto provocó un círculo vicioso que tuvo como consecuencia la venta de millones de ejemplares de esta 2ª serie, cantidad que, por otra parte, fue inferior a la obtenida por SECRET WARS (I). Comenzaba a denotarse así un cierto desencanto por parte de la gente hacia este tipo de colecciones, portadoras de una estructura que, en mayor o menor grado, "obligaban" al lector a comprar ciertos comics si no querían perderse la linea argumental.

Pasando al lado artístico, y centrándonos en el guión, sólo comentar (para no excederme en calificaciones negativas) que la historia, aparte de pobre y mala, es peyorativa por la posición en que vuelve a poner a algunos personajes, como es el ejemplo de los Celestiales en el Nº 5, o a la Cosa en el Nº 7, donde pelea contra todos los Supervillanos conocidos, y lo peor de todo es que ¡los vence a todos! ¡Increíble!... Son hechos que, en definitiva, lo único que hacen es restar credibilidad al Universo Marvel. ¡Una verdadera pena...! Y aún a veces me sigo preguntando cómo Jim Shooter, habiendo realizado esto,pudo guionizar años atrás una macro-historia tan sumamente interesante, tan completa, y, en suma, tan genial como la Saga de Michael/Korvac. Y lo más curioso es que a poco que la analicemos podemos ver que contiene básicamente los mismos ingredientes, es decir, muchos personajes contra un villano superpoderoso de carácter filosófico...

> "SECRET WARS II, finalizará el mismo mes que "Crisis" y también con un número doble, lo cual entorpecerá al máximo las ventas de esta"

Portada del Nº 1 de SECRET WARS II, por John Byrne/ Terry Austin. Obsérvese el detalle de la sombra de Beyonder, que no oscurece ni la pierna del Capitán América ni la de Lobezno, pero como se trata de Beyonder, supongo que todo es posible.

"Encantadores" dibujos a lápiz de Al Milgrom para la colección SECRET WARS II, seleccionados aquí los "mejores" por su perfección y calidad.

En cuanto al dibujo señalar simplemente que es Milgrom, y no se le pueden pedir peras al olmo. Steve Leialoha hace lo que buenamente puede pero,bueno,ahí están los resultados... Hasta el punto de que ni siquiera la portada de Byrne/Austin del Nº1 brilla como debiese.

Como contrapunto a ese panorama, tendremos los "crossovers". Verdadera y variada sucesión de historias que alcanzan en grupo una calidad media superior a la propia colección (que tampoco es decir demasiado).

Esto fue posible gracias a varios de los artistas que los produjeron, ya que si en la primera entrega el "lucimiento personal" se redujo al equipo artístico que la realizó (Jim y amigos), con la nueva mecánica de esta secuela, los equipos que realizaron estos "crossovers" dieron un toque bastante más aceptable que el de la serie principal, logrando en algunos de éstos, números totalmente magníficos como son el Nº 285 de FANTASTIC FOUR, u otros de excelente calidad como el Nº 202 de X-MEN o el Epílogo en el THE AVENGERS Nº 266, entre otros.

FRED Y EL UNIVERSO MARVEL

El mismo dia en que hizo su aparición la SECRET WARS II, lo tenía que haber hecho un comic que, por lo simpático de su autor (Fred Hembeck) y lo increíble de su título, había provocado una gran expectación. Se trataba del FRED HEMBECK DESTROYS THE MARVEL UNIVERSE que finalmente no se publicó, como muchos de vosotros ya sabreis, debido a diferencias sobre el "gag" final, en el que convergía todo el comic. Aunque creo que llega-

dos a este punto, deberíamos estar curados de espanto.

DERIVACIONES

En Julio de este mismo año 1985,sale a la venta el Nº 1 de WEST COAST AVENGERS, colección derivada a partir de THE AVENGERS. La derivación de colecciones será una de las fórmulas que también utilizará Jim Shooter para diversificar las series del Universo Marvel, como ya se había hecho anteriormente con X-MEN.

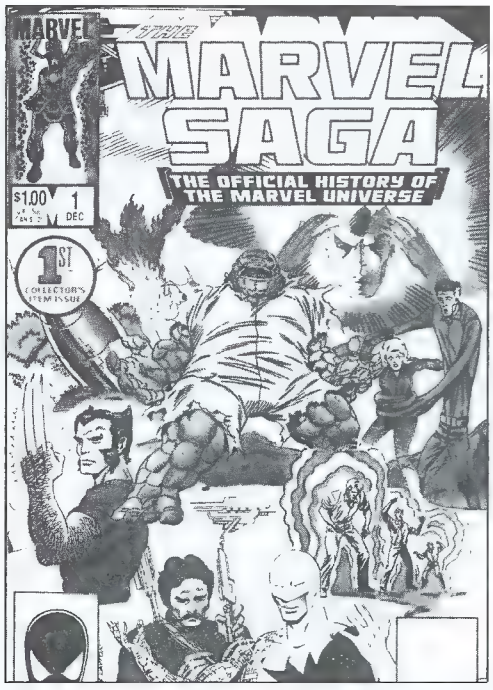
MAS COLECCIONES DE PARAFERNALIA

Septiembre de 1985 será un mes cargado de novedades, muchas de ellas de Parafernalia. La más importante, por su innovación y su nuevo concepto puesto en práctica, será: MARVEL SAGA: THE OFFICIAL HISTORY OF THE MARVEL UNIVERSE.

De este tipo de series también hacen su aparición en el mercado este mismo mes el THE OFFICIAL MARVEL INDEX TO THE FANTASTIC FOUR, siendo la segunda entrega de los "Index", y también el THE OFFICIAL HANDBOOK OF THE MARVEL UNIVERSE DELUXE EDITION,que ya comenté anteriormente.

LA SAGA MARVEL

MARVEL SAGA se encargará de ordenar y organizar el complejo Universo Marvel. Así, tal como suena..., aunque



de una forma muy especial. Veamos en que consiste esta cualidad "especial" del Universo Marvel.

Una de las características de los comics Marvel que desde el principio ya les dió una fuerte base frente a otros comics de la época fue sin lugar a dudas, su Realidad Histórica de la que Stan Lee los impregnó.

Esta Realidad Histórica consiste básicamente en que todas las historias que se narran en forma de "comic-book" (sobre el Universo Marvel) cuentan con un Paralelismo entre ellas que hace que a su vez todas las colecciones tengan mayor conjunción y realismo, De forma que, por ejemplo, y como una de las consecuencias de ese paralelismo, un personaje no pueda estar en dos sitios al mismo tiempo, o que un hecho (de grandes proporciones) que suceda en el Universo Marvel se refleje en todas (o la mayoría de colecciones como,por ejemplo,la tempestad invernal desatada en la serie THE MIGHTY THOR y que repercutió en el resto de colecciones.

Todo este complejo engranaje de hechos y situaciones, tan atractivo de cara al lector, se complica todavía más si tenemos en cuenta que algunos de los hechos, a pesar de ser editados en el mismo mes, no suceden al mismo tiempo, al estar contenidos en un "flashback" (recuerdo) o en un origen. Un ejemplo de esto, es el origen aparecido en el Nº 2 de ALPHA FLIGHT (1983) sobre Vindicador y Lobezno que, aunque es contado veintidós años después del Nº 1 de FANTASTIC FOUR (1961), sucedió solamente algunos días después de éste. Además, MARVEL SAGA nos servirá, en lo que al paralelismo se refiere, para conocer, por ejemplo, qué estaban haciendo los 4 Fantásticos en el momento que el Cíclope se convertía en Hombre-X. Para desvelarnos todos estos entresijos y contarnos de manera clara y cronológica todos estos paralelismos temporales, se crea MARVEL SAGA.

La serie, que al igual que MARVEL UNIVERSE será escrita por Peter Sanderson,tendrá un éxito considerable en sus principios dadas sus características, pero el excesivo detallismo con que eran contados todos los paralelismos e interrelaciones entre colecciones (por otra parte necesario),cansan a algunos de los lectores más actuales no muy introducidos en las primeras historias del Universo Marvel y que, por consiguiente, provocará una caída en las ventas. A pesar de todo, sus ventas son lo suficientemente buenas debido a los lectores más clásicos, más atraídos por los primeros años del "Marvel Universe".

Esta situación no contenta demasiado a Shooter que, para paliar la lentitud y la antigüedad de los datos, renueva la revista a partir del Nº 20, de tal manera que ahora,en vez de contar la historia de Marvel, contaría por espacio de un número la historia de un sólo personaje (Galactus) o un grupo (Inhumanos). También se dedicará a plasmar la "vida y obra" de un personaje aprovechando su actualidad, como el MARVEL SAGA Nº 22, donde se cuenta la vida de Mary Jane Watson, aprovechando su boda con Peter Parker.

Esta nueva línea de colección palió, si cabe, el problema de la antigüedad de los acontecimientos,aunque al mismo tiempo, se dió al traste con la idea original de la serie, que ya no contentaría a unos (lectores más clásicos),

> “Esta Realidad Historica consiste básicamente en que todas las historias que se narrán en forma de "comic-book"(sobre el Universo Marvel),cuentan con un Paralelismo entre ellas”

Página 78 (derecha): Personaje de Fred Hembeck haciendo de las suyas, dibujada por Fred Hembeck y "Copyright" de Fred Hembeck.
Esta página: Portada del Nº1 de MARVEL SAGA,por Ron Frenz y Bob Layton.

En Septiembre de 1985 aparece HEROES FOR HOPE, conteniendo creadores de la talla de: Stan Lee, John Byrne, Walt Simonson, Berni Wrightson, Bill Sienkiewicz, Howard Chaykin, Jim Starlin, Archie Goodwin, Frank Miller, etc...

Portada de HEROES FOR HOPE dibujada por Arthur Adams y "collage" de páginas del mismo comic.

ni a otros (lectores más recientes).

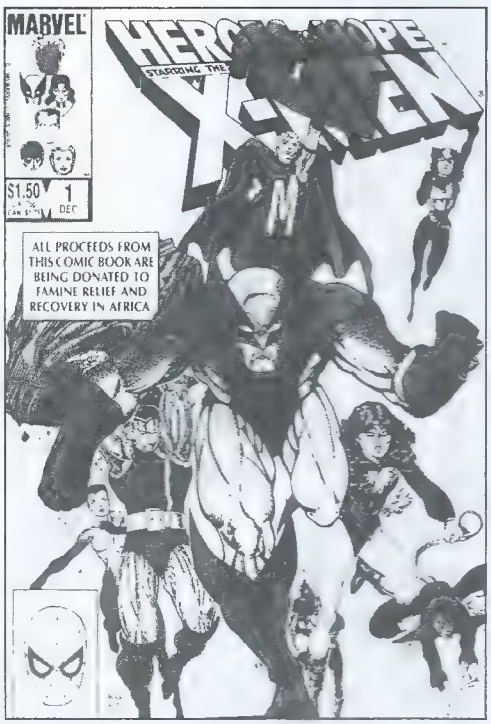
Y así, después de dos años en el mercado, y en el segundo aniversario de su edición, se cierra la colección debido, en gran parte, más a su enfoque editorial que a su precio (1 $).

HEROES CONTRA EL HAMBRE

También en este mes de Septiembre (mes realmente cargado de novedades), aparece el HEROES FOR HOPE, que nos presenta a los X-Men como protagonistas, y que destaca, entre otros, por ser (presumiblemente) el primer comic del que se donan todas las ganancias en favor de la lucha contra el hambre en Africa.

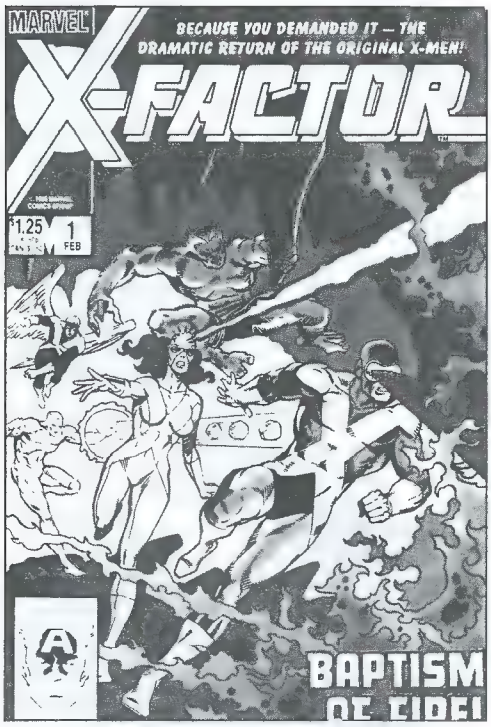
El número esta plagado de colaboraciones de artistas que quisieron aportar su granito de arena en favor de esta causa. Es por esta razón, y por el enfoque del número, que el ejemplar es un auténtico éxito siendo, además, el comic de 1.5 $ más vendido del mes, hasta el punto de que, costando el doble que un "comic-book" de X-MEN, vendiera en algunas tiendas tanto como éste.

Acabar diciendo que Jim Shooter estuvo incluído tanto en el guión como en la edición del número, dando viabilidad a la idea, y ayudando a crear un comic de buena calidad en su conjunto.



VIVIR Y MORIR EN MARVEL

Ya a finales de año, dos manifestaciones típicamente editoriales (las más típicas) van a primar en la actualidad Marvel. La del nacimiento de una



colección y el cierre de otra.

La que iniciará su camino, será la tan esperada reunión de los (originales) Hombres-X, aunque quizás lo de "originales" quede demasiado reivindicativo. Me estoy refiriendo a X-FACTOR (Noviembre de 1985).

Y para muestra, un botón de lo que podía llegar a hacer Jim para rentabilizar al máximo el inicio de una colección con el potencial de X-FACTOR, ya que tres colecciones convergerán en su nacimiento: THE NEW DEFENDERS (lógicamente por contener componentes del grupo), FANTASTIC FOUR y THE AVENGERS. Con esto ya podemos observar el rendimiento que se le iba a sacar a la reunión, sin contar precisamente con el Nº 1 de X-FACTOR, que batirá todos los records al ser doble y vender un 50 % más que X-MEN (en algunas distribuidoras). Se establecerá como el número-doble más vendido de los últimos años.

Son este tipo de cosas las que hacen que resulte difícil que en el campo de la venta de comics aparezca otro editor con una capacidad comparable.

La otra cara de la moneda la tendremos al mes siguiente (Diciembre-85) con el cierre de una revista que nunca tuvo que ser cerrada. Siendo con su Nº 34, aparecido el 17 de Diciembre de 1985, cuando desaparece EPIC ILLUSTRATED.

En su corta pero dilatada vida, EPIC ILLUSTRATED dió un buen repaso a esas otras posibilidades del comic dirigido a adultos (entre comillas), y que sencillamente demostraba la polivalencia a la que podía llegar una editorial como Marvel.

"El Epic" fue, sin lugar a dudas, la perfecta revista-base para que la Línea Epic naciera y se desarrollara, por lo que también sería,con su cierre, la que marcase el declive de estos comics. Declive que también es generalizado en este tipo de revistas. Además el acontecimiento del 25 Aniversario estaba cerca y el interés de Marvel se debía concentrar en él. Un evento en el que Jim Shooter había puesto muchas de sus esperanzas...

Con el inicio de X-FACTOR y el cierre de EPIC ILLUSTRATED acababa un año, 1985, en el que Jim volvía a

> **"** Para rentabilizar al máximo el inicio de X-FACTOR, tres colecciones convergerán en su nacimiento **"**

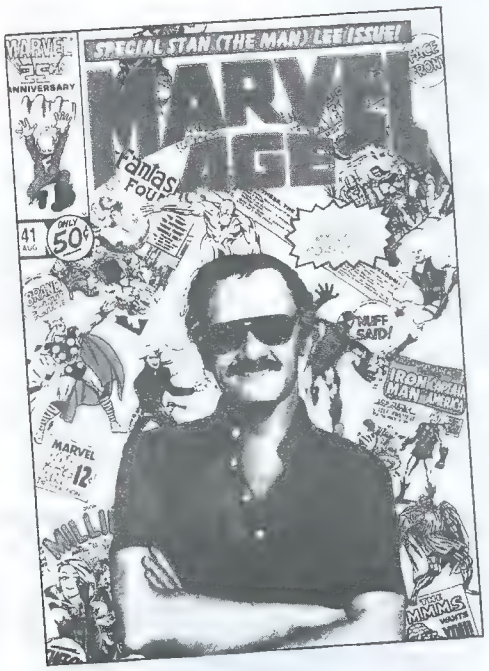
Portada del Nº 1 de X-FACTOR por (el irreconocible aquí) Walt Simonson y abajo portada último número de EPIC ILLUSTRATED Nº 34, con una excelente ilustración de Arthur Suydam, que puso colofón a tan básica colección.

> “En Mayo de 1986 Stan vuelve ha realizar su popular y siempre vigente "Stan´s Soapbox",aunque ahora habría que pagar para poder leerla”

demostrar su gran capacidad para la venta de comics, con unas ventas en el mes-base de Junio de 6.546.965 ejemplares,lo que significó un aumento del 8,3 % durante el primer semestre de este año, y un 41 % desde 1981 hasta 1985. O como comentaba, cierta distribuidora, "un desarrollo consistente, da beneficios consistentes"...

1986 - EL AÑO DEL 25 ANIVERSARIO

El primer semestre de este año 1986, tiene como focos principales dos tipos de hechos editoriales especialmente



pensados para nostálgicos.

El primero es que, en Mayo, Stan Lee vuelve a realizar su popular y siempre vigente "Stan´s Soapbox", aunque con una gran diferencia: ahora habría que pagar para leerla, ya que la nueva etapa estará integrada dentro de las páginas del MARVEL AGE, hecho que aprovecha Shooter para aumentar el precio de la revista de 35 a 50 ¢. Su visión de los negocios no tiene fronteras. Aunque la verdadera razón de esta inclusión es debido a que Stan comienza a ser más vigente ahora que hace algunos años; el 25 Aniversario de Marvel está a la vuelta de la esquina y,qué mejor manera de reforzar tal evento, que la de traer y actualizar de nuevo a uno de sus creadores más importantes (probablemente el que más),STAN(THE MAN)LEE,para potenciarlo en su justa medida.

Portada del Nº 41 de MARVEL AGE (izquierda) que incluye una fotografía de Stan Lee y un "collage" de algunos de los símbolos más significativos de los primeros años Marvel y portada del Nº 1 de CLASSIC X-MEN, (derecha) con una ya clasica portada de Art Adams. Por sus "Back-Up" puede considerarse a este comic como el primer "Reprinting" Activo.

UNA NUEVA FORMULA DE «REPRINTING»

La siguiente aportación para los nostálgicos se materializará con la edición del CLASSIC X-MEN Nº 1 en Junio de 1986. El "Classic" será, en definitiva, la reedición ("reprint" para los Estadounidenses) de los primeros números de la "nueva" X-Men, a partir, lógicamente,del GIANT-SIZE X-MEN Nº 1 y el Nº 94 de la colección. Una "nueva" Patrulla X... que hace más de doce años que se creó.

La principal particularidad de estos "reprintings", y que los diferenciarán del resto de colecciones de este tipo, es la de que en cada número reeditado se introducirán nuevas páginas y viñetas dentro del número original, situando, ademas, una pequeña historia de "Back-Up" localizada al final de cada número,y que pretenderá explicar algunos de los hechos más oscuros de la primera etapa de la colección. Recordemos que los 45 primeros ejemplares de la "nueva" Patrulla X constaban tan sólo de 17 páginas (39 de ellos) o, en el mejor de los casos,18 páginas (los 6 restantes), dando,como se puede observar, poco soporte material para desarrollar las historias con la extensión que en muchos casos hubiesen necesitado Claremont y Byrne (cuando más adelante este último se le unió en los Plots).

Por otro lado es necesario resaltar que, aunque estas historias de "Back-Up", han sido escritas con más de una década de diferencia (por Claremont, naturalmente), se acoplan muy bien a los guiones originales, con algunas de ellas totalmente maravillosas.

Para estas historias de "Back-Up" se escogió a John Bolton, que ya había colaborado antes con Claremont en "El Epic", en la serie "Marada the

She-Wolf", y que aquí nos muestra un dibujo menos acabado, pero muy eficaz, ayudado muy cerca por los colores de Glynis Oliver, que por esta razón se nos antojan mucho más necesarios aquí, que en otro tipo de trabajos. Para dibujar las páginas (y viñetas) intercaladas se empezó utilizando a los artistas originales, aunque después se han utilizado otros, ya que ni siquiera los dibujantes y entintadores originales podían realizar un dibujo parecido al que habían realizado once años antes, como es el caso de Dave Cockrum o Sam Grainger

Siendo, por otro lado, estas páginas intercaladas en la parte del comic original, las más prescindibles por desbaratar el formato original del comic, aunque estos efectos son mayores cuando se intercalan viñetas, rompiendo incluso el formato original de la página.

EL NUEVO UNIVERSO ATACA

Como ya he comentado antes, un hecho iba a copar, por encima de todos, la actualidad Marvel en este 1986. Sería, sin duda, el 25 Aniversario.

El primer cuarto de siglo en la ERA MARVEL iba a acabar, y debía ser celebrado con todo merecimiento. Mucho se especulaba entre los lectores y aficionados sobre la manera en que se iba a realizar tan magno acontecimiento. Por el momento ya teníamos a Stan Lee de nuevo entre nosotros, lo cual ya era digno de celebración. Pero lo

que aún no estaba muy claro, era lo que haría Marvel para significarlo en el apartado propiamente editorial.

El interrogante es desvelado varios meses después, cuando se confirma la forma en que Marvel va a celebrar su Aniversario. Será con la creación de un... NUEVO UNIVERSO (¡¿?!), y Jim Shooter es de nuevo el protagonista...

De esta manera Jim, con toda la valentía de que es poseedor, se embarca en la producción de este Nuevo Universo que, según él, tanto éxito iba a tener en el mercado.

Relativamente facil tuvo que ver Jim la creación del Universo Marvel por parte de Stan Lee para pensar en poder emularlo con esa aparente facilidad. Con tal facilidad que la totalidad de la línea compuesta por nada menos que ocho colecciones verá la luz en el mercado en sólo dos meses de tiem-

> “Muy facil tuvo que ver Jim, la creación del Universo Marvel por parte de Stan Lee, para querer emularlo con esa aparente facilidad”

Página publicitaria de THE BLACK DRAGON (izquierda), confeccionada a partir de la portada original del Nº 1 de la serie del mismo titulo, dibujada por John Bolton. A la derecha, la portada del Nº 37 de MARVEL AGE que refleja perfectamente el comienzo del 25 Aniversario. Observar (si se puede) el recuadro superior izquierdo en el que Forbushmen acaba de pintar el logotipo que aparecerá, por espacio de un año, en todos los comics de Marvel, con motivo, naturalmente, de tan significativo cumpleaños.

po. STAR-BRAND y SPITFIRE AND THE TROUBLESHOOTER en el mes de Julio y las seis restantes -D.P.7, JUSTICE, KICKERS,INC., MERC, NIGHT MASK y PSI-FORCE en el mes de Agosto.

> "Cabe pensar que su continua línea de éxitos, provocara en él una prepotencia y seguridad en sí mismo totalmente invulnerable, tanto con respecto a él como frente a los demás"

Portada de STARBRAND Nº 1 (arriba) con un Ken Connell radiante y fulgurante en el comienzo de un Nuevo Universo todavía incandescente, dibujada por Tom Palmer, y Nº 1 de SPITFIRE AND THE TROUBLESHOOTERS con una portada del mismo tipo,dibujada por Herb Trimpe y Joe Sinnot. Portada del Nº 1 de la revista AMAZING HEROES (abajo) dibujada por John Romita Jr, con un Ken Connell un tanto más calmado, comedido y con un semblante algo serio. Portada que refleja perfectamente el estado del Nuevo Universo algunos meses despues.

Y lo más remarcable de todo es que un hombre que hasta ahora había mantenido una política de lanzamientos, ciertamente aseguradora y casi sin riesgos como pueden ser el caso de las "Limited Series",MARVEL GRAPHIC NOVELS o las Colecciones de Parafernalia, por citar algunos ejemplos, lance ocho colecciones al mercado de una forma tan "alegre" como rápida, sin ningún tipo de preparación editorial (lease "Limited Serie" de soporte,que hiciese la presentación de las mismas), y sin embargo envuelva la presentación del Nuevo Universo (algo poco corriente), con una de las campañas publicitarias más caras y gigantescas que ha sufragado Marvel en los ultimos años (por no decir en toda su historia), y que alcanzaría tanto a los periódicos como a la televisión.

Desde luego, muy seguro tenía que estar para creer en la absorción de estos ocho títulos por parte del mercado, sin tener ningún tipo de problemas y dificultades. Cabe pensar que su contínua (o casi contínua), línea de éxitos provocara en él una prepotencia y una seguridad en sí mismo totalmente invulnerable, tanto con respecto a sí mismo como frente a los demás, estando por esto fuera de toda crítica por parte de los directivos de la compañía o sus editores. En definitiva, el éxito se le había subido a la cabeza.

De esta manera, y bajo el lema de "si durante dos décadas y media, Marvel Comics te ha traido lo fantástico a tu vida,ahora nosotros te vamos a traer la vida a tu fantasía" (¿?), se lanza un Nuevo Universo que, aparte de esa "gran diferencia", iba a ser básicamente igual al creado por Stan; esto es: series que se interrelacionan y que se enmarcan dentro de una misma "realidad" (llamada Universo).

El caso fue que este Nuevo Universo fue un verdadero fracaso, iniciando sus colecciones, una vez en el mercado, una caída inexorable a partir del primer número. Un dato suficientemente explicativo es que algunas colecciones llegaran al extremo de bajar hasta un 30 % de sus ventas sólo en el segundo mes de edición. Concluyendo todo esto con el cierre de cuatro colecciones, poco después del año de la publicación.

Se podrían dar muchas razones por las que este nuevo proyecto de Shooter fue un gran fracaso. Una de las más importantes es, como ya he comentado antes, la falta de preparación editorial de la que fueron objeto los lectores, lectores que, por otro lado, estaban (y están) acostumbrados a que un evento de esta magnitud les sea anunciado por medio de una Serie Limitada, como "Crisis",que presenta muchas de las nuevas colecciones del Nuevo Universo DC. Pero nunca de esta forma tan repentina, máxime cuando con la gran campaña publicitaria creó una expectación que no se confirmó después, ya que la mayoría de las series no son nada del otro mundo, y hasta con alguna que otra de una calidad poco recomendable. Exceptuando algunas, como STAR BRAND, donde Jim Shooter realiza un buen trabajo en los guiones, apoyado por un correcto dibujo de John Romita Jr.

Si a eso añadimos que es precisamente en este momento cuando se llega a la cima en la revitalización de la nueva Línea Editorial de DC,con series que estan arrasando en el mercado como son MAN OF STEEL (y porteriormente SUPERMAN), LEGENDS o BATMAN, aún nos extrañará menos lo ocurrido.

Este fracaso significará el comienzo del declive de Jim Shooter como "Editor in Chief" de Marvel, aunque el catalizador definitivo no devendrá hasta unos meses más tarde...

LOS «OTRAS» COLECCIONES

De momento, y aparte del Nuevo Universo, Marvel sigue su línea de una forma más o menos regular en cuanto a novedades, ya que en los dos meses siguientes -Septiembre y Octubre 86- se pondrán a la venta una impresionante cantidad de ediciones relacionadas con los TRANSFORMERS y G.I.JOE.

Y es que a mí me ha pasado con este artículo como a muchas personas, que al principio vieron estos comics como el resultado de una moda pasajera (es por esto por lo que no les di importancia en el momento de su edición), y que a medida que pasaba el tiempo se han convertido (por mucho que nos pese a algunos) en dos de los comics más interesantes desde el punto de vista económico para Marvel. Que como consecuencia de esto se ha lanzado a editar cualquier otra posibilidad de comic relacionado con estos personajes como son: reediciones, TRANSFORMERS y G.I.JOE UNIVERSE, reediciones en "Digest" (que poseen este nombre por tener un formato de 12 x 17 centimetros), etc...

El comic de G.I.JOE hace su aparición en Marzo de 1982 que,tras algunos titubeos en el principio de la colección, se afianzó con una cadencia mensual, siendo dos años después, con la Rambomania en pleno furor, cuando se afianza en el mercado con un éxito totalmente inesperado para Marvel, que al realizar tiradas cortas de los primeros números ha tenido que hacer reediciones de estos ejemplares.

Los TRANSFORMERS harán su primera aparición en el mercado en Junio de 1984 en forma de "Limited Serie" de cadencia bimensual. Marvel no debía

Portada del Nº 3 de la "Limited Serie" (luego serie regular) de TRANSFORMERS, en la cual se puede observar, dejando a un lado la calidad artística de la misma, lo perfectamente bien que ha dibujado Alan Kupperberg la sombra de Spiderman con respecto al Transformer.

> "El fracaso del Nuevo Universo significará el comienzo de su declive como "Editor in Chief""

> “Los "Trade Paper Backs" tendrían su lanzamiento definitivo en 1987, año en el que se desplegarán gran cantidad de ellos, para mayor desgracia del bolsillo del lector”

tener muchas esperanzas en esta serie cuando además de la cadencia antes señalada, añadió una aparición de Spiderman en su Nº 3, queriendo así atraer lectores del arácnido a esta colección para darle mayor consistencia y más aún, después del fracaso de los SHOGUN WARRIORS (1979), uniéndose también TRANSFORMERS a la de nuevo floreciente moda de los Robots Japoneses. Por este mismo motivo se edita también otra "Limited Serie" titulada STARRIORS (Agosto-84). Pero el éxito de TRANSFORMERS sorprende a Marvel, al igual que sucedió con G.I.JOE, que en Marzo de 1985 la convierte en una serie regular pasandola a mensual. Segun Marvel: "Por que vosotros la habeis pedido". Teniendo en la actualidad una salud de "hierro".

Como se puede observar, ambas colecciones poseen una condición en común, y es que en ninguna de ellas Marvel puso grandes esperanzas, convirtiéndose en colecciones de fuerte venta al estar ¡apoyadas! las dos por sendas series televisivas. La televisión hace "maravillas"...

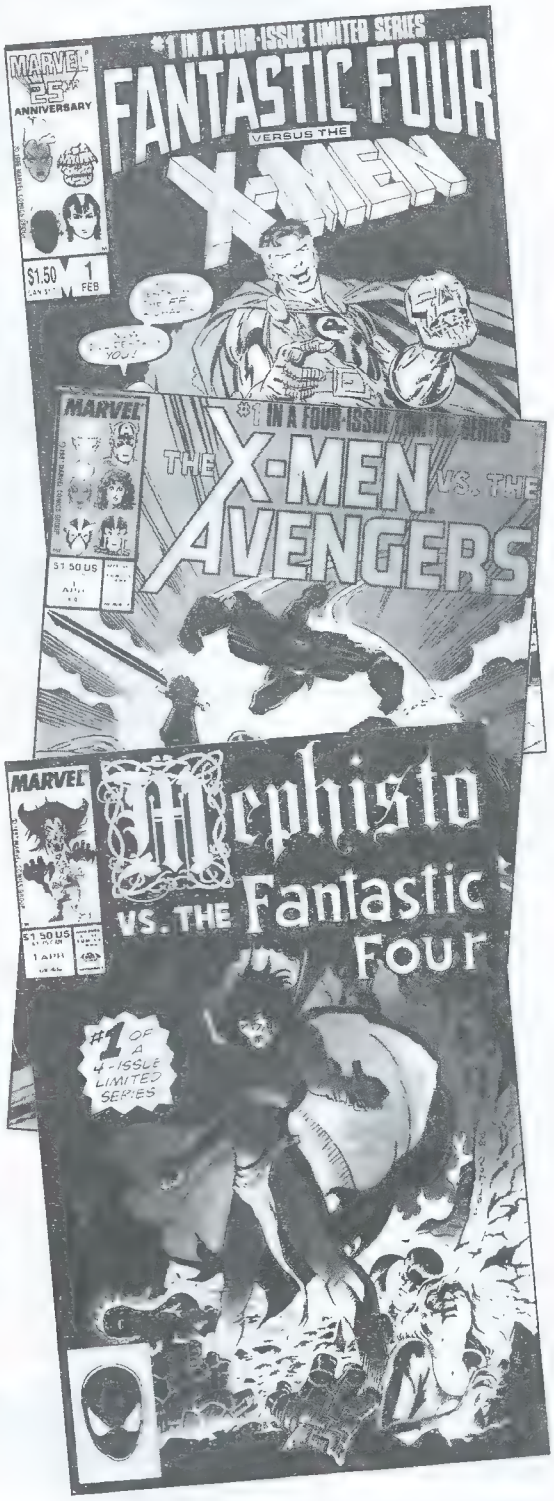
También es necesario señalar que en estos meses (Septiembre y Octubre-86), se aprecia un notable empuje de las series de la Línea Star -apareciendo un total de siete-, e incluyendo nombres tan sobresalientes como Stan Lee y Walter Simonson.

En Octubre (1986), también aparece el MARVEL UNIVERSE TRADE PAPERBACK que ya he comentado antes dentro del apartado de las ediciones del MARVEL UNIVERSE. Siendo la última hasta el momento una de las primeras en iniciar en Marvel la moda de los "Trade Paperbacks", que tendrán su lanzamiento definitivo en 1987, donde se desplegarán gran cantidad de ellos, para mayor desgracia del bolsillo del lector.

BUSCANDO EL EQUILIBRIO

En el mes de Noviembre comienza el despliegue de una serie de colecciones -FANTASTIC FOUR VERSUS THE X-MEN, THE X-MEN VS. THE AVENGERS y MEPHISTO VS....- que, dejando a un lado su calidad intrínseca (bastante aceptable por cierto), tendrán como uno de sus principales objetivos el equilibrar la balanza rota por el Nuevo Universo.

De esta forma se editan tres colecciones que tienen un componente sumamente comercial, los mutantes. Y para que la jugada aún sea más rentable, se les adjudicó el precio de 1.5 $, dando en contrapartida solamente una calidad de mejor papel y dejando a las colecciones con el resto de características propias de un "comic-book" normal. Esto es: publicidad y, por consiguiente, sólo veintitrés/cuatro



Portadas de FANTASTIC FOUR VERSUS X-MEN, THE X-MEN VS. THE AVENGERS y MEPHISTO VS. ...,dibujadas por Bogdanove/ Austin, Silvestri/Rubinstein y John Bolton respectivamente. Observar el espléndido y barroco logotipo de MEPHISTO VS...., diseñado por el rotulista Bill Oakley, siendo además (y hasta el momento), la serie "Mephisto" la única no publicada en España.

páginas de cómic (alguna más, después). Haciendo una breve comparación de estos comics con el MARVEL FANFARE, se pueden denotar estas diferencias en el aspecto netamente editorial.

Casi huelga decir que llegaron a los primeros puestos de las listas de ventas, consiguiendo así su propósito, y que por la razón antes aducida, reportaron grandes dividendos a la compañía (naturalmente más de los normales). El fracaso del Nuevo Universo había sido grande y había que equilibrar las pérdidas...

Con estas ediciones acaba un año 1986 en el que Jim Shooter experimenta el primer gran revés de su carrera editorial en Marvel; el año siguiente será el definitivo...

1987 - EL AÑO DEL «THE END»

El año 1987 comenzaba con un gran cambio para Marvel desde el punto de vista empresarial, ya que la compañía, al igual que sucedió a principios de la década de los ´70, es comprada por un nuevo consorcio, con lo que Marvel pasa de las "manos" de CADENCE INDUSTRIES CORPORATION a las de NEW WORLD PICTURES en la Primavera de este año. Con el cambio de empresa, Marvel cambia también su nombre, que de MARVEL COMICS GROUP pasa a ser MARVEL ENTERTAINMENT GROUP, INC.

La nueva propietaria argumentará el cambio de nombre desde el punto de vista por el cual Marvel no limita (en la actualidad) sus producciones a las que son estrictamente comic, de ahí la adopción de la palabra "Entertainment" (entretenimiento).

TENSIONES

Es también en estos meses cuando empieza a existir una gran tensión entre Shooter y la cúpula directiva de Marvel (James E. Galton y Michael Hobson principalmente). Además,y para agravar el panorama, se han creado en el "Staff" de Marvel dos facciones, una en contra y la otra a favor de Jim. Entre los que estaban en desacuerdo con él tenemos a Walter y Louise Simonson y Bob Harras, a los que más tarde se les unió Chris Claremont y Michael Hobson por medio de Larry Hama. Es decir, el personal creativo de las colecciones de mutantes, que por esta razón tienen un peso más importante dentro de la compañía.

Según fuentes bien informadas y dignas de todo crédito, el devenir de los acontecimientos se suceden en cadena cuando Shooter, en un viaje a las oficinas de New World Pictures plantea "algunas quejas" sobre la cúpula directiva. Quejas de las que no se conocen ni su fondo ni su forma. Es entonces cuando New World Pictures habla con estos directivos, quienes se muestran contrariados por la acción de Jim Shooter, de tal forma que la cúpula directiva destituye a Jim Shooter de su puesto de Editor en Jefe de Marvel el 15 de Abril.

La destitución del cargo es fulminante, hasta el punto de que David Micheline (guionista y co-plotter de Iron Man) se encuentra con él,la tarde de su cese, diciéndole que le quiere hablar de algunos cambios que quiere hacer en el comic que él escribe. Ante esto, Jim llama también a Mark Gruenwald (editor del mismo título) y a Bob Layton (co-plotter y entintador de la revista), comunicándoles que no va a decidir sobre esos cambios, con la intención de no superditarlos a lo que él pudiese pensar sobre ellos pues iba a dejar de ser Editor en Jefe de Marvel al día siguiente.

Cuando la destitución se hace pública en Marvel, el asombro es general, y la parte de éstos que está en contra de él y que en consecuencia, debe sentirse relativamente feliz, no manifiesta este sentimiento. La reacción de Jim Shooter fue, en cambio, de absoluto control.

Aunque un hecho que puede visualizar un poco el ambiente reinante poco después de la destitución es el que Mark Evanier (co-guionista de Groo) introdujera este mensaje por el ordenador: "Ding-dong, la bruja está muerta" Chris Claremont continuó: "¿Que vieja bruja?" y Walter Simonson respondió: "La malvada vieja bruja". Según Evanier la suma del sentimiento que se desprende es estos mensajes, era lo que Jim Shooter simbolizaba para algunos.

LA PARTE NEGATIVA

Varios acontecimientos fueron decisivos desencadenantes de su cese.

“Es también en estos meses cuando empieza a existir una gran tensión entre Jim Shooter y la cúpula directiva de Marvel Comics”

> “ En el capítulo que trata acerca del futuro de Jim, es necesario comentar, el rumor por el que Marvel ha ofrecido a Jim Shooter el realizar su propia Línea de Comics ”

Primero,y uno de los más importantes (exceptuando naturalmente el de sus quejas de la directiva, que fue,en definitiva, el de mayor importancia), es el del Nuevo Universo y su completo fracaso, que ocurrió poco antes de que el actual propietario de Marvel la comprara (New World Pictures). De tal manera, que con lo primero con que se encontraron éstos, fue con un gran fracaso de ventas por parte de su Editor en Jefe: Jim Shooter (lo cual, estoy seguro de que no les debió causar una gran satisfacción).

Otro punto muy importante fue su enemistad con muchos de los grandes artistas (que ya comenté anteriormente en el apartado de las Novelas Gráficas) y que finalmente se incluirían en esa lista gente como: John Byrne, Marv Wolfman, Steve Gerber,Doug Moench Gerry Conway, George Perez, Gene Colan, Don McGregor, Gil Kane y Dennis O´Neil en el capítulo de dibujantes y guionistas. También se incluyen en esta lista a Roy Thomas y a Steve Englehart, que, aunque se fueron, retornaron a Marvel hace ahora casi tres años. Y para terminar, algunos componentes del "Staff" incluídos también en esta lista como: Rick Marschall, Lynn Graeme, Mike Carlin y Eliot Brown,que dejaron Marvel por razones similares.

También pesa la SECRET WARS II que desencantó a un público que empezaba a estar un poco harto de este tipo de "Limited Series" que tenían como único fin el puro "marketing". Como consecuencia de esto, la segunda parte de las SECRET WARS, aunque también alcanzaría grandes ventas,éstas no llegaron a las de su predecesora,y como guinda al pastel,comentar, como simple anécdota, que la línea de juguetes de Mattel que aparecieron junto con la serie fueron un fracaso.

LA PARTE POSITIVA

Pero no todo fueron aspectos negativos en la carrera de Jim Shooter en Marvel. Recordemos que él ha sido el impulsor y creador de experimentos tales como la potenciación de las "Direct Sales" (que dieron al comic mayor autosuficiencia dentro del mercado), también fomentó nuevos formatos y tipos de edición como las "Limited Series",MARVEL GRAPHIC NOVELS, Colecciones de Parafernalia (MARVEL UNIVERSE, MARVEL AGE, MARVEL INDEX, MARVEL SAGA, etc...), o las "Special Editions". Logró disminuir la cantidad de números de recuerdo. Y también desplegó el abanico generacional, tanto para los más grandes -Epic Comics- como para los más pequeños -Star Comics-, totalizando una trayectoria profesional en Marvel llena de nuevas ideas;o,como declaraba Michele Hobson: "Jim nos ha dejado un magnífico legado en la Línea Editorial, por lo que nosotros le estamos muy agradecidos. Además queremos seguir teniendo una relación continuada con Jim, quien es, incuestionablemente, uno de los más grandes talentos creativos de la Industria". Para comprobar ese legado, sólo hay que observar una "Checklist" de 1978 y otra de 1987; la diferencia, en cuanto a diversidad y número de series, es clara.

Pero quizás fue su larga trayectoria la que decidió su final o,simplemente como declaraba Steve Saffel (Portavoz de Marvel) :"Jim ha sido el Editor en Jefe durante diez años. Es momento propicio para un cambio. Más allá de esto, no deseo comentar nada más".

En el capítulo que trata acerca del futuro de Jim, es necesario comentar (refiriéndonos a las anteriores declaraciones de Michele Hobson) el rumor por el que Marvel ha ofrecido a Jim Shooter el realizar su propia Línea de comics, uniéndose esta propuesta a las recibidas por American Greetings y Steve Schanes de Blackthorne. A este respecto, Larry Hama declaró también que "Shooter ha recibido ofertas de otras compañías. Algunas de las cuales serán una bonita sorpresa".

Aunque las verdaderas razones de la marcha de Jim Shooter aún permanezcan en la oscuridad (y quizás nunca se sepan), lo que sigue estando claro es que, a nivel profesional, su capacidad para los negocios editoriales continuará siendo reconocida por sus colegas del "mundillo" del comic Estadounidense.

Con su ida se cierra toda una etapa en la historia de MARVEL COMICS. Quién sabe; tal vez no lo hayas hecho todo tan mal y muchos de tus detractores acaben reconociéndotelo.

Hasta siempre Jim...

TOM DeFALCO

Con una cara de bueno que parece indestructible, Tom DeFalco mira a Marvel con los ojos del Editor que tiene el firme propósito de devolverle el prestigio (y ventas) perdidos en la última etapa de Jim Shooter

EL NUEVO REY

La persona que ha sucedido a Jim Shooter en el cargo de "Editor in Chief" ha sido,como muchos de vosotros ya sabreis, Tom DeFalco.

Por lo que se ha observado en el año que lleva en el cargo, se puede decir que es mucho más conciliador que Jim, y que desea eliminar las tensiones que antes existían. Sobre ésta y otras cosas Tom DeFalco comenta: "Mi objetivo es producir los mejores comics que podamos";"Creo que si el personal creativo se siente estimulado sobre lo que está haciendo, trasladarán este sentimiento a la página";"Quiero ver de nuevo a Marvel convertida en la compañía Nº 1 dentro del campo creativo". "En los últimos años otras compañías han hecho algunas cosas bastante espectaculares. Muchos de los comics que en la actualidad gustan a la gente no son Marvel".

Tom DeFalco también comenta: "Bien, quiero convencer a la gente de que somos el lugar en el que hay que estar. Quiero ganarme el corazón de los lectores". Una de las formas con la que piensa conseguir esto es atraer de nuevo a Marvel a todos los talentos creativos que se fueron en el reinado de Jim Shooter.

DeFalco tiene prometidos un montón de nuevos comics para 1988. También tiene previsto enfocar sus esfuerzos

> “Tom Defalco, a su entrada en el puesto, ha anunciado la edición de tres proyectos que habían sido congelados en la etapa de Shooter”

en el relanzamiento del Universo Marvel, aunque tampoco se descuidará el Nuevo Universo, el cual será también modelado y relanzado. Y aunque para muchos creadores la situación del Nuevo Universo en el mundo real tenga sus limitaciones, para él esta característica le da una oportunidad para explorar nuevas y excitantes ideas. Añadiendo además que introducirá una nueva serie en el Nuevo Universo en un futuro no muy lejano.

Tom DeFalco comenta que el desafío más grande con que se encuentra en su trabajo es el de "conseguir que todo funcione, e intentar estimular nuevas ideas... Tengo verdadera suerte en tener de cuatrocientos a quinientos creadores "terroríficos" trabajando para mí. Tenemos el mejor "Staff" editorial del mundo de los comics. Ellos aportan ideas constantemente. ¡La cosa más maravillosa de estar rodeado de tanta gente de talento, es que yo no tengo que aportar ninguna de mis propias ideas como antes!".

También, y en contraposición, nos comenta que "la parte más dura de mi trabajo es la decirle a la gente 'NO', ya que hay demasiada gente en Marvel ilusionada con la posibilidad de hacer más comics de los que realmente puede.

DeFalco admite que no será fácil seguir los pasos de Shooter, y que siempre ha sustituído a algunos de los mejores creadores, y añade sobre esto: "Cuando empecé en DC, sustituí a David Michelinie en algunos de sus comics, teniendo en cuenta que él es uno de los mejores escritores en el negocio. En AMAZING SPIDERMAN llegué después de Roger Stern, quien había realizado el mejor Spiderman después de Stan Lee".

Y en THOR he entrado después de Walt Simonson, del que no puedo dar los suficientes buenos calificativos como para hacerle justicia. Ahora soy Editor en Jefe de Marvel tras Jim Shooter, que fue uno de los mejores profesionales que la compañía ha tenido nunca. Pero no me importa, de otro modo no tendría gracia".

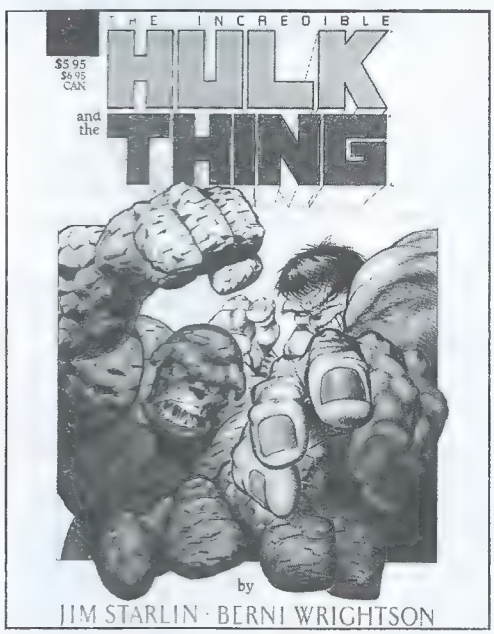
DeFalco piensa que la marcha de Jim ha supuesto una gran pérdida para Marvel. "Jim ha realizado algunas cosas bastante sorprendentes, no sólo para Marvel sino para toda la Industria en conjunto. Él ha hecho mucho más de lo que las palabras pueden decir. No sólo ha sido una de las mentes creativas más grandes que ha tenido nunca esta industria, sino que además también podía tratar con la gente de negocios a su mismo nivel. Él ha ayudado y ha enseñado a muchos creadores en sus inicios... y constantemente ha estado depurando la ciencia de producir comics".

"Él siempre estuvo intentando encontrar nuevas fórmulas para aumentar la calidad de los comics. Gracias a él, ésta ha aumentado mucho en el transcurso de los años".

Centrándose de nuevo en los comics, comenta: "Siempre recuerdas tus comics de juventud como si fueran los mejores. Una vez descubres las chicas y los chicos, o cualquier otra cosa, nunca puedes mirar los comics de la misma forma. Pero yo creo que el nivel de calidad es muy superior al de los comics de hace quince o veinte años... esta gente verá lo que estamos haciendo y pensará que son realmente mejores que los comics de su infancia".

«NUEVAS» COLECCIONES

Tom DeFalco, a su entrada en el puesto, ha anunciado la edición de tres proyectos que habían sido congelados en la etapa de Shooter: FRED HEMBECK DESTROYS THE MARVEL UNIVERSE, la Serie Limitada de SHIELD y la THING/HULK GRAPHIC NOVEL. De éstos han aparecido



Portada de la MARVEL GRAPHIC NOVEL de THE INCREDIBLE HULK and THE THING, titulada "The Big Chance y realizada por Berni Wrightson.

los dos últimos, siendo el comic de Fred Hembeck el que está aún postergado, pese a haber sido proyectada su aparición para las pasadas Navidades, y del que preveo una difícil publicación debido a su "original" fin (que tenía mucho que ver con DC). También ha sido finalmente publicada la polémica Serie Limitada de la Pantera Negra, que ha estado relegada al ostracismo durante mucho tiempo.

Referente al Super-Polémico "Crossover" entre J.L.A./AVENGERS, ha comentado que ya no es posible editar lo que George Perez dibujó por estar estos personajes muy desfasados (razón no le falta, muchos de ellos han cambiado), pero también comenta que la "puerta" está abierta a futuras colaboraciones entre las dos compañías. Además, Tom DeFalco ha asegurado no tener planeada, por el momento, la realización de ninguna"Limited Series" al estilo de las SECRET WARS (crucemos los dedos).

Aunque una cosa es segura,su entrada en el cargo la ha efectuado con una premisa muy clara: recuperar a Marvel del tremendo varapalo recibido, por dos meses consecutivos (Agosto y Septiembre de 1987),en lo que a ventas se refiere por su competidora DC,y que le valió ser,durante ese tiempo,segunda en el "ranking" de ventas por compañías. Un hecho atribuíble a la transición de un editor a otro.

Y a tenor de la subida de precios en los comics (1 $), curiosamente de las series más vendidas,y también de la edición de "virguerías" como los MASTERWORKS, tanto en la edición como en el precio, no hay duda de que lo conseguirá.

En resumen, una persona de la que se espera una política editorial continuadora y menos egocéntrica que la de su predecesor, y en la que los creadores actuarán más directamente de lo que lo hacían antes.

Y con estos comentarios, y las anteriores declaraciones de Tom DeFalco, tan curiosas como interesantes, y que hay que valorar en su justa medida, acaba "esto" que empezó siendo un sencillo artículo sobre("simplemente") las publicaciones más importantes editadas en el reinado de Jim Shooter, pero que me sirvió posteriormente de excusa para contar la historia de de los últimos diecisiete años de Marvel -1970/87-, aunque con mucho mayor detenimiento en el reinado de Jim Shooter, ya que aún seguía siendo el protagonista de "esto".

Espero, por ello, que este artículo te haya aportado algunos nuevos datos y conocimientos sobre la historia de Marvel, y lo que ya es más difícil, que se te haya hecho ameno; en una palabra: didáctico. Aparte de confiar, naturalmente, en que te lo hayas leído de-una-vez.

PRAY

Nota final: para obtener más información sobre la carrera de Jim Shooter antes de entrar en Marvel, y también la de sus primeros tiempos en la misma, consultad la entrevista que efectuó Peter David a Stan Lee y a Jim Shooter, incluida en el AVENTURAS BIZARRAS Nº 13, publicado por Ediciones Forum.

Quiero dar las gracias a:

Jose Luis "Pepe" Gallegos, por su ayuda y sus lecciones en los comienzos del artículo.
Tony Marso, por su ayuda "maquinal".

mis dos compañeros del PLOT:
Roque Gonzalez
Ferran Delgado
por su ayuda, apoyo y aportación.

Y por último, dar gracias muy especiales; por su gran ayuda, por su incansable apoyo, por "estar ahí" y en definitiva, por su decisiva contribución para que el artículo se convirtiese en una realidad palpable, a:

Juan José Gonzalez Bueno

A todos ellos mi más sincero agradecimiento, que también hago extensivo a todos aquellos que, de un modo u otro, han colaborado de alguna forma en el artículo.

«En resumen, una persona de la que se espera una política editorial continuadora y menos egocéntrica que la de su predecesor»

COMO COMPRAR TUS COMICS

Antes de empezar a leer estos "consejos" en clave de humor, debes tener en cuenta que han sido enfocados hacia el mercado Estadounidense, por lo que no se pueden aplicar totalmente aquí. Una gran diferencia es, por ejemplo, que en U.S.A. existen unas librerías que son semi-distribuidoras/semi-tienda especializada, ya que trabajan con toneladas de material ofreciendo grandes descuentos sobre el precio de portada y, a la vez, tienen un gran stock de comics antiguos (algo de que carecen las distribuidoras). Podriamos alargarnos muchísimo esplicandoos con todo detalle el mercado Estadounidense (incluso se podrían hacer artículo), pero de momento creo que con esto te "apañas" para poder leer cómodamente las siguientes consejos.

SÍ

El mejor lugar para conseguir tus comics nuevos es sin ninguna duda, una librería especializada. Siempre que podais, descartad los kioskos ya que es difícil seleccionar un ejemplar determinado en estos, porque normalmente no están al dia en cuanto a novedades. Y por si fuera poco, sus sistemas de exposición suelen ser una pesadilla para el aficionado que desee obtener sus copias en buen estado. En las librerías especializadas, en cambio, puedes escojer el comic que esté en mejor estado (siempre que no se te adelante un colega), puedes ver lo que estás comprando, (no sólo la portada) además puedes dedicarte a hacer una selección entre multitud de fanzines y los comics especiales que no han sido ampliamente distribuidos. Por último, puedes hablar con otros fans que estén interesados en lo mismo, y cambiar impresiones que puedan permitirte hacerte una idea de cómo está el mercado.

SUPER HERO COMICS
FUNNY ANIMAL COMICS
STAND UP COMIC
ESTA TIENDA TIENE DE TODO...
WE GOT ANY WOLVERINE FANS HERE TODAY? YEAH? DON'T BOTHER TO APPLAUD--JUST WAVE YOUR BACK BACON!..

NO

Por supuesto, existen otros métodos que no son tan buenos para poder leer las novedades comiqueras. Algunos van a las tiendas y con tada la cara del mundo se leen los comics allí mismo. Otros se los piden prestados a los amigos. Todos aquellos que se sientan inclinados a llevar a cabo uno de estos dos sistemas acabarán dándose cuenta del error que cometen cuando quieran volver a leer el comic o fanzine en cuestión que haya aparecido tiempo atrás. Como no tienen el ejemplar, lo único que podrán hacer es devanarse los sesos intentando recordar lo que leyeron apresuradamente tiempo atrás. Ya sé que mucha gente me vendrá diciendo: "Sí, pues vi tu nombre en un PLOT, pero no lo compré, sólo me limité a leer tu artículo en la librería". A esta gente sólo puedo decirles que si se han atrevido a leer esta maravilla en una librería, mi más profundo deseo es que: ¡OJALÁ SE OS ATRAGANTE!

¡HOLA MARC! ¿TE ACUERDAS DE AQUEL COMIC DE LOS 4 FANTÁSTICOS CON EL DR. MUERTE QUE ME PRESTASTE? SÍ, ME GUSTÓ MUCHO, PERO CREO QUE LO DISFRUTARÍA MÁS SI ME DEJARAS LEER LOS NÚMEROS 5, 6, 10, 15, 17, 23, 39, 40, 41, 45, 47, 50, 57, 58, 59, 63...
...¿HOLA? ¿¿HOLA??
©FRED HEMBECK

SÍ

Pero si no puedes acercarte a una librería especializada cada dos semanas o así, lo que puedes hacer es conseguir un servicio de suscripción. La mayoría de las casas que se dedican a realizar un servicio de suscripción te ofrecen aquellos comics que sólo puedes conseguir en las librerías especializadas y los fanzines (como el nuestro), así como toda la línea de comics nuevos. Teóricamente, con este sistema consigues todo lo que pides, cambias tus pedidos cuando quieres, y recibes los comics en un estado razonablemente bueno. El inconveniente de este sistema es que no sabes lo que has pedido hasta recibirlo, varios pedidos más tarde. Es como la ruleta; no sabes si has hecho una buena elección, o si lo que te ha llegado lo ha hecho el cuñado del editor.

NO

Pero sobre todo, no lo confundas con una suscripción. La diferencia radica en que las suscripciones llegan directamente desde la editorial, mientras que el servicio de suscripción te lo envía a casa un particular. Con una suscripción deberías pagar un año de comics por adelantado (y si coleccionas veinte series esto te supondría una fortuna). Además, el estado en que se encuentra el comic, varía ostensiblemente. Unas veces te puede llegar en un estado poco decente, pero en cambio, en otras te puede llegar con la portada pegada al sobre(y al intentar despegarla se te destrozará),o que sencillamente el cartero te lo incruste en el buzón. Y, por si fuera poco, cualquiera podrá decirte que su comic le llegó tres semanas después que a la librería.

COMO ALMACENAR COMICS

Volvamos a las diferencias entre ambos mercados. Para explicarte este apartado recurriremos al extremado cuidado con que guarda y almacena los comics el coleccionista. No te negaré que se dan muchos casos del sindrome "coleccionista con neurosis cronica" en este pais, pero es que allí los hay a montones. Dicha enfermedad consiste en dar un extremado cuidado a los comics, atendiendo a su valor y antiguedad, algo así como los sellos. Para empezar, los hay que se compran los comics recien salidos, por duplicado o triplicado porque, de este modo, disponen de una copia para leer y, como mínimo, otra para guardar. Y es precisamente en este almacenamiento donde reside el gran factor para que un comic después de mucho, mucho tiempo no pierda su valor.

SI

Todos los coleccionistas sueñan con aquel dia en que sean capaces de crear una cámara que tenga el clima controlado, y que esté herméticamente cerrada para poder almacenar sus comics en el interior. Pero seamos realistas, la mayoría de nosotros no vivimos en el Banco de España ni tenemos acceso a una cámara acorazada. Y lo que es peor, jamás lo tendremos, por lo que tendreis que conformaros con almacenarlos en un lugar que sea seco, fresco y oscuro. Guardar los comics en un armario ropero puede ser una solución provisional. Después de algunos años, tendrás que plantearte la fabricación de unas estanterias o vitrinas. Cuando los comics rebasen la capacidad de éstas, empezarán a inundar se habitaciones enteras, y entonces podrás ver hasta dónde llega la paciencia de tus padres o esposa. Y tendrás que tomar una decisión trascendental: o dejas tu afición o dejas tu casa. Creo que decidirás ésto último.

¡PERO SI MI HABITACIÓN ESTÁ ORDENADA! MIRA, ALINEADOS CONTRA ESA PARED TENGO A MIS ALFA FLIGHT, MIS BATMAN, MIS CAMELOT 3000, MIS DETECTIVE, MIS...

NO

¡Por favor! ¡Ni se te ocurra guardar los comics en cajas de cartón! Los comics recientes, guardados en cajas nuevas, se conservan bien por una temporada, pero si guardais un comic viejo en una caja vieja, vereis como en menos de un año se cae a pedazos. Cuanto más viejo sea el comic que deseas almacenar, más rápidamente se deteriorará. Y todavía no se ha inventado una forma práctica y económica para reponer una colección de miles de ejemplares (después de quince años tus comics podrían estar tan deteriorados que será difícil poderlos leer). Además del elevado coste, está el problema de los números agotados, así que merece la pena ir con cuidado a la hora de planificar el almacenaje, al menos de los números más cotizados. La prevención es extensiva la la mayoría de las cajas vendidas en las librerías bajo la denominación de cajas para comics. El problema es el cartón, no la función de la caja.

SI

La decisión más trascendental que deberás hacer referente al almacenaje de tus comics será si los metes en bolsitas o no. El inconveniente que tienen las bolsitas es que hacen que los comics encojan o bien que amarilleen después de unos años. Por supuesto, existen bolsitas de diversa calidad. Las hay que cuestan 50 ¢ la pieza. Estas son más firmes y ofrecen una mayor protección, a la vez que evitan que los comics guardados en ellas amarilleen. Pero claro, son imposibles de cerrar herméticamente (y por tanto no son a prueba de polvo o humedad). Y como sus bordes son bastante afilados pueden llegar a astillar o romper fácilmente los comics impresos en papel pulpa sumamente frágiles, por lo que no es fácil saber si merece la pena el esfuerzo.

NO

Ni hablar de guardarlos en el desván, en el sótano, o el garage. En tu desván, los comics se convertirán en pergaminos a los pocos años. Los sótanos tienden a ser húmedos y mohosos. Si guardas allí tus comics, al cabo de unos diez años la tinta habrá pasado por un peculiar proceso químico y se habrá corrido. Por si todo esto fuera poco; desvanes y sótanos suele ser el marco de las correrías de la microfauna urbana: ratones, ratas, polillas, y cucarachas pululan por estos oscuros lugares al acecho de vuestros suculentos comics.

La ley de Sabatini enuncia: "Cualquier roedor devorador de comics pasará sin dudarlo por delante de tus Charlton sin valor para, en un noventa y nueve por ciento de las veces, saciar sus apetitos en los X-Men".

TU...RATÓN, TE HAS COMIDO MI COLECCIÓN ENTERA, PERO NO HAS TOCADO SIQUIERA MIS COMICS DE WALT DISNEY, ¿POR QUÉ?
POR RESPETO, CHICO, POR RESPETO...

CREDITOS

Raimon: Dedicó sus vacaciones ayudando a Ferran en la coordinación.

PORTADA: Raimon: Título de la revista.
Ferran: Diseño y realización del logo.
Cowan-Sienkiewicz: Dibujo.
PAGINA 2: Roque: Texto.
Ferran:Rotulación y dibujo del diploma.
Sergio Aragonés: Dibujo.
EDITORIAL: Pere Olivé: Ilustraciones (desde aquí nuestro más sincero agradecimiento por privarse de una tranquila comida para ayudarnos).
J.L.I.: Ferran: Realización del logo de el artículo, títulos de las subsecciones, retoques de la ilustración de Gray Man, realización del anuncio de Antifaz (incluido logo).
W.W.: Ferran: Redibujado de Wonder Woman, escudo, hacha, lanza, cara de Diana, hoja de la espada y cadena.
Roque: Dibujo a máquina del texto, adaptación de la biografía de George Pérez
FENIX: Ferran: Concepto, coordinación, textos (introducción, correo, etc.), traducción y rotulación de las páginas de cómic, logos, redibujado de la cara de la página 11, redibujado de la ilustración de las páginas centrales (exepto cabello), traducción (con ayuda de Roque) del correo, adaptación de la traducción de Roque a la entrevista, dibujo a máquina del texto de la misma.
Roque: Traducción inicial del texto.
Roque y Raimon: Retoques de adaptación.
SHOOTER:Raimon: Researching del material, selección de las ilustraciones, texto.
Antonio Martín: Nuestro agradecimiento por prestarnos la fotografía de Jim Shooter.
José Luis Carrillo: Gracias por permitirnos reproducir algunas de las portadas expuestas en el artículo.
Javier y Alberto: Gracias por las portadas de Alien Legion y New Mutants.
HEMBECK: Sabatini: Texto original.
Ferran: Traducción, introducción y rotulación de viñetas.
Fred Hembeck: Ilustraciones.
Roque: Adaptación al espacio disponible
MAIL: Raimon: Texto.
CONTRAPORTADA: Ferran: Redibujado de Dientes de Sable.

AGRADECIMIENTOS

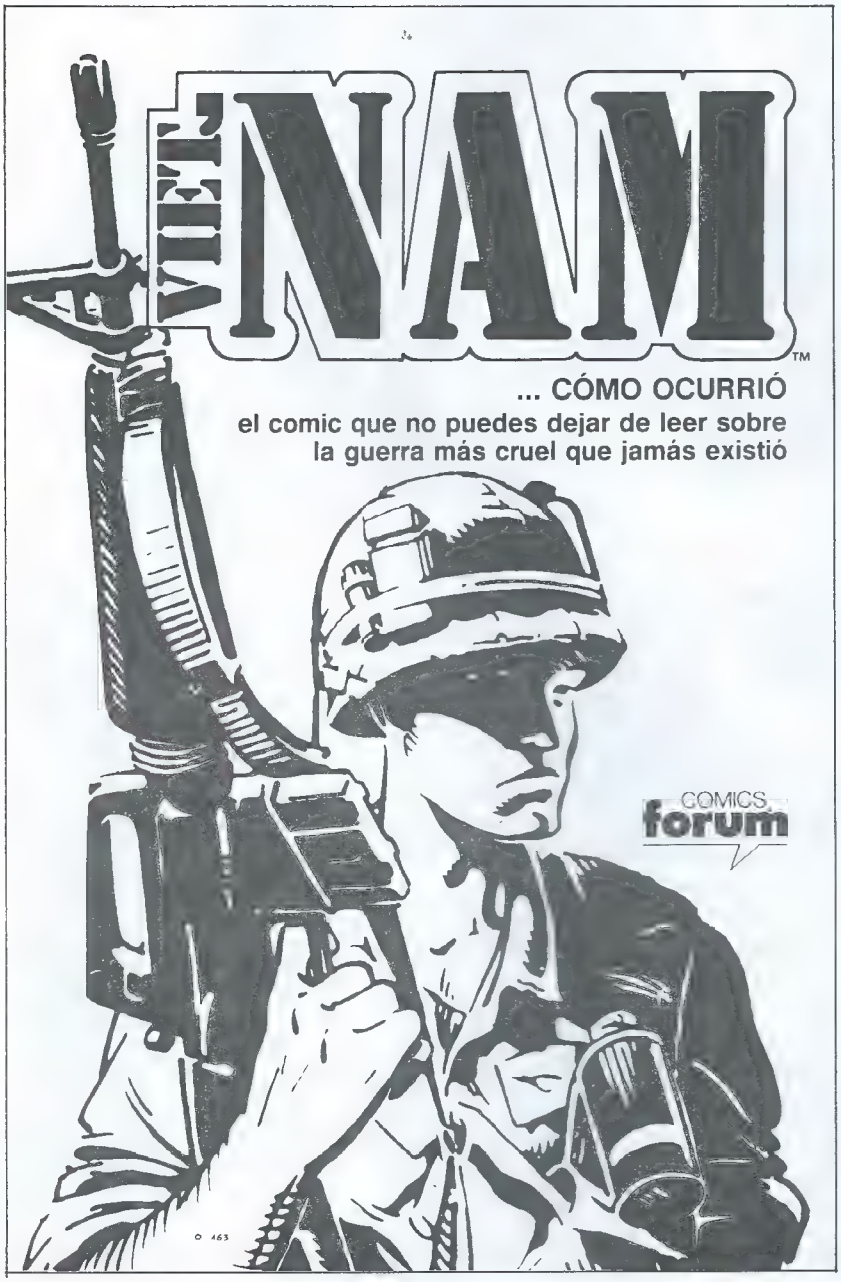
-A la abuela de Ferran por su paciencia y hospitalidad.
-Al jefe de Ferran por las facilidades que prestó (a pesar de las presiones "ambientales").
-A Nando y Sebas, por su ayuda al final del artículo de Shooter.

MAIL MAIL

Hacemos un llamamiento desde esta Página de Correo para incitaros a que nos mandeis cartas conteniendo sugerencias, opiniones, preguntas, etc... Pero todo ello con la salvedad de que esperamos que vuestras cartas sean elaboradas, creativas, no exentas de polémica, etc... En suma que puedan ser publicadas.

No queremos crear con ello la sección de LA CARTA DEL MES, ya que se publicarán tantas cartas de calidad como nos lleguen. Pero al mismo tiempo, indicaros que si no nos llega ninguna con estas caracteristicas, la sección podría quedar DESIERTA.

Animo, esperamos lo mejor de vosotros.
Escribid al Apart. 94163, 08080 BARNA.



EL 2, A LA VENTA DENTRO DE UNOS MESES. ¡CUIDADO NO SE AGOTE!

PILOT
El Fanzine definitivo
Especial
Verano
196 págs.!
525 ptas.

A **4** Pts. IVA INCLUIDO
FOTOCOPIAS
EN AUTOSERVICIO
MUY FACIL

A **4** Pts. IVA INCLUIDO
FOTOCOPIAS
POR ENCARGO
Excepto una de cada

AUNQUE SEAN DE LIBRO.

¡ INCREIBLE OFERTA FOTOCOPIAS !

FOTOCOPIAS A 2,00.- Pts. UNIDAD (cada cara) A Partir de 500 del mismo original ambas caras.
FOTOCOPIAS A 2,50.- Pts. UNIDAD (cada cara) A Partir de 200 del mismo original ambas caras.
FOTOCOPIAS A 3,00.- Pts. UNIDAD (cada cara) A Partir de 100 del mismo original ambas caras.
FOTOCOPIAS A 3,50.- Pts. UNIDAD (cada cara) A Partir de 50 del mismo original ambas caras.
FOTOCOPIAS A 4,00.- Pts. UNIDAD (cada cara) A Partir de 2 del mismo original ambas caras.
FOTOCOPIAS A 4.50.- Pts. UNIDAD (cada cara) A Partir de 1 del mismo original ambas caras.

ESTAMOS A SU SERVICIO EN

ECO PRESS
NOMIC

SERVICIO TELEFAX EN:
DIPUTACION Y PLAZA CASTILLA

★ Diputación, 199 (Aribau, Muntaner).
Tel.: 253 33 96 / 253 58 03
★ Pza. Castilla, 2 (C/. Tallers)
Tel.:318 06 03
★ Aristides Maillol, 17
(entre Miniestadi y Nou Camp)
Tel.: 240 22 80

ECO PRESS
NOMIC

IMPRENTA RAPIDA

SERVICIO ECONÓMICO Y RÁPIDO

- Libros
- Cartas
- Revistas
- Sobres
- Tarjetas de visita
- Tarjetas comerciales
- Boletines
- Catálogos
- Carpetas
- Folletos de instrucciones
- Listas de precios
- Recibos
- Albaranes
- Manuales
- Informes
- Inventarios
- Menús
- Actas
- Participaciones de boda

Si usa mucho su máquina de escribir...
Si hasta hoy no tenía solucionado el problema del Tratamiento de Textos...
Tenga o no tenga Ordenador...

AUTOEDICION

Cabe definir la Autoedición como, la producción de publicaciones de alta calidad por medio de un sistema basado en ordenador personal y con una impresora Láser, como dispositivo de salida, obteniendo asi, impresos, folletos, circulares, tesis,etc. de excelente calidad sin necesidad de montajes, pegamento, Letraset, Tippex, fotocomposición, etc.

Usted, trae su texto, con un disco procedente de un programa estandart de Proceso de Textos (Word Star, Word Perfect, MS Word, Open Acces, Etc.) y nosotros le realizamos la composición e impresión profesional mediante la Impresora Laser.

AHORRO DE TIEMPO
FLEXIBILIDAD
TE CNOL OGIA

¿POR QUE?

En ECONOMIC -PRESS, disponemos de Imprenta, Laboratorio Fotográfico, etc. Con lo cual, si desea que nosotros le realizemos todo el trabajo que representa plasmar y llevar acabo sus ideas, le ahorraremos intermediarios, tiempo y dinero

LE SOLUCIONAMOS SU PROBLEMA DE PROCESO DE TEXTOS

Si Vd. posee un Programa de Autoedición, (Page Maker o Ventura Publisher) nosotros le hacemos la impresión con Impresora Laser.

Podemos insertar todo tipo de gráficos creados o diseñados por usted, o bien procedentes de otros programas.

ESTE IMPRESO ESTA REALIZADO CON UN SISTEMA DE AUTOEDICION